Ára: 150 Ft

GURU

93/1

A szórakoztató informatikai magazin



C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Ultima
Caesar
Kyrandia
Rex Nebular

+ 16 oldal
+ RÚNA
+ C-64

Amiga 4000
Maxon C++

A Guru legyen veletek !

Intro

Karácsonyi bevezetgető

Megszokott intronkban, már Karácsonyi hangulat uralkodik. A szerkesztőség jelentős rohammunka árán kiadta a december 11-én megjelent számot, amely egyik példányát most Te is a kezedben tarthatod. (Ha úgy tetszik le is teheted, vagy akár a kádban fürödve olvasgatásába mélyedhetsz.) Szó szerint, ugyanis ha jobban megszemléled az első lap sorszámát, akkor azt veheted észre, hogy a lap a Tőlünk teljesen szokványos módon a "4" lapsorszámmal kezdődik, leszámítva a címlapot, az introt és a tartalomjegyzéket. A folytatás azoban igen meglepő, lapozz az újság utolsó sorszámozott oldalára.
Micsoda???
Nem 66 a végösszeg?? 82? Na ne?! Valamit biztosan elszámoltál. Nézd meg újra. Nem változott... de igen, ugyanis 84 oldalra növekedett az általad is olvasható, értelmezhető és élvezhető írott információ. A lényeg annyi, hogy egy olyan újdonsággal szeretnénk kedvezni Neked is, amely ezentúl csak nálunk lesz olvasható. Sehol máshol, csak a GURU hasábjain jelennek meg a M.A.G.U.S. című szerepjáték hasznos kiegészítője a RÚNA, mint a Valhalla Páholy és a GURU kooperációja. Ez nem más, mint egy melléklet a GURU hasábjain 12 oldal terjedelemben. A plusz oldalak természetesen árnövekedést nem jelentenek, olvasóink számára. Tehát ezentúl a GURU havonta 84 oldalon továbbra is 150 forintért jelentkezik. Ennyit a jó hírekről.

Folytassuk még jobbakkal, bár nem hiszem, hogy lehet ezt fokozni. A GURU-ról pár szó. Mint láthattátok a múlt havi számmal is betartottuk ígéreteinket, sőt hónapról hónapra új ötleteken görcsöltetjük szerény szürkeállományunkat. Mint ígértük CoVBoy-t is rávettük néhány oldal elkészítésére, némileg növeltük a C-64-gyel foglakozó oldalaink számát, sőt a komolyságok is újabb oldalakat szereztek. Hasznos lenne, ha megírnátok a véleményeteket és itt nem arra gondoltam kifejezetten, hogy "Miért nyomtattátok a Lemmingeket a szövegre?", "Miért nincs 32 oldalas leírás a kedvenc joystick rángatós játékomról?". Ezekre a kérdésekre ugyanis annyit tudok válaszolni, hogy így sikerült, esetleg "tévedni emberi dolog, de ez azért velünk is megesik", vagy egyszerűen "csak"!

Jó ötleteket, javaslatokat és tehetséges embereket folyamatosan várunk sorainkba. A belépő csupán néhány jó szó, magas IQ és némi megszállottság. Azt szeretnénk, ha minden olvasónk elégedett lenne munkánkkal, hiszen Érted is dolgozunk. Szeretnénk, ha ez a lap mindenkinek fórumot biztosíthatna a bemutatkozásra, önmegvalósításra. Lehetőséget adni arra, hogy segítsük a kezdőket és támogassuk a haladókat és profikat is. Ezzel a Gondolattal kívánunk minden olvasónknak Békés, Nagyon Kellemes Karácsonyt és Boldog Újévet.

GURU Team



Best: Csak a legjobbaknak jár ez dicsőség. 85-100%-os játékok kapják meg ezt a pecsétet.



Cool: Határozottan kellemes program. 60-85%



O.K. - Még ezzel is eljátszogattunk. 40-60%-ig terjed ez az értékelés.

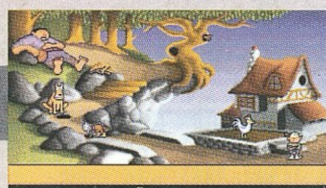


Oh, No.. - Ha lehet ne emlékeztess rá. Ez nem a Lemmings reklám, hanem egy hajmeresztő program.

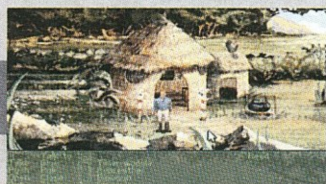


Error: - Háromgombra itélve! Software Failure, Guru meditation, Software Error, Aaargh!!!

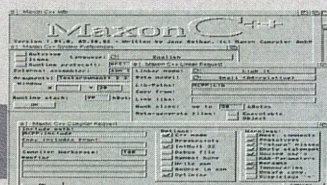
Tartalomjegyzék


Gobliins 2

Újdonságok


Rex Nebular

Játék teszt


Maxon C++

Programozás

Atari


Image Alchemy

Grafika



RÚNA - Szerepjáték melléklet

Állandó rovatok

A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter • Laptervező grafikus: Marinov Gábor
Megjelenik havonta, ára 150 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Hatcent Kft (Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, valamint más szaküzletekben
Előfizetési díj: 3 szám: 450 Ft, 6 szám: 900 Ft, 12 szám: 1800 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül Pagestream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353

Athenaeum Nyomda 921342 • Felelős vezető : Vida József igazgató

Újdonságok

Elf

A PC-t használók sem kerülhetik el most már az Elf-et, ezt a nagyszerűen kidolgozott mászkálós játékot - az Ocean jóvoltából. Főhősünkkel, Corneliussal kell mindenféle kalandot végigjátszanunk, a 8 pá-



lyán keresztül. Corneliusnak ki kell szabadítania az ördögi gépezetek fogságában szenvedő barátnőjét, akit Elisa-nak hívnak. A remekül kivitelezett grafikával megáldott játék, komoly erőpróbát jelent a játékosoknak, ugyanis különböző varázslási képességeinket is fitogtatni kell a játék során. Az összegyűjtött növényekből 16 különböző készítményt készíthetünk, melyek mind az előrehaladásunkat segíthetik. Részfeladatokkal is meg kell birkóznunk a játék során. Kedves kis program az Elf, induljunk el hát együtt Corneliussal a nehéz útra.

Caesars Palace

A Virgin Games is előretörni készül a szerencsejátékok területén. Az új programjukban (mely természetesen Windows alatt fut) számszerint 15 játékban próbálhatjuk ki szerencsénket. A renge-

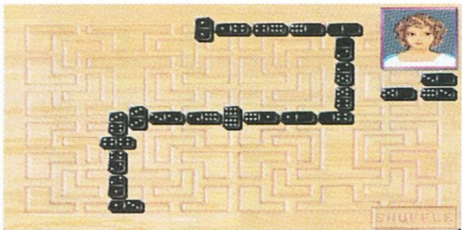


teg játék között megtalálhatjuk a pókert, a rulettet, a blackjack-et és még sok egyéb ismert és ismeretlen játékot. A kaszinóban garantáltan sokáig járkálhatunk, ha a kezdésnek kapott 1000$-t nem csak felhasználjuk, hanem megpróbáljuk gyarapítani is. Nem rossz a játék, tehát szerencse fel!

Parlor Games

Laura Bow, a híres detektívnő új oldaláról mutatkozik be. Laura nagyon szereti a szerencsejátékokat és a fejtörőket, s a Si-



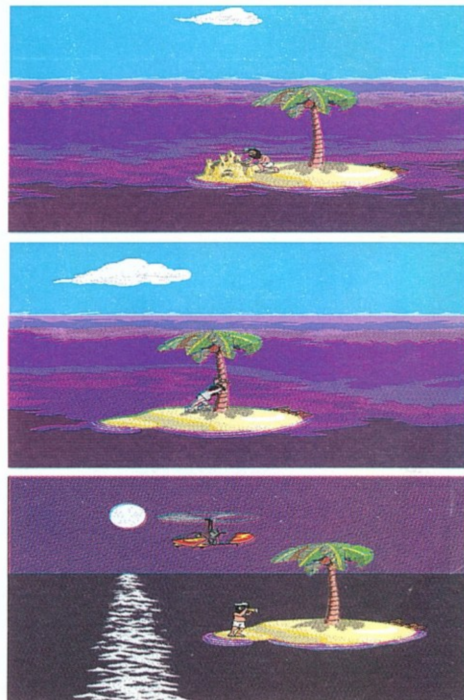


erra programozóinak sikerült megdumálni őt, hogy egy pár békés partit játsszon velünk. Két játékot találunk a csomagban. Az egyik egy kockapóker, ahol a szokásos szabályok szerint kell minél több pontot elérnünk Laura ellen (Vigyázzunk mert nagyon jól játszik!). A kockák animálása jól néz ki és Laura kaján vigyorait szépen kivitelezték a grafikusok. A másik játékban dominóznunk kell Laura ellen. A hagyományos dominó szabályai érvényesülnek, így nem kell különösebben részleteznünk, hogy hogyan is kell játszanunk. Aranyos ez a két kis játék, időtöltésnek megteszi a nagyobb falatok között.

Johnny Castaway

A Windows alkalmazások és játékok már szinte ellepik a földet, azonban amit a Sierra alkotott az valami nagyszerű. Gondolom mindenki ismeri a Sceen Blanker programokat, amivel a gépünk szórakoztat minket, ha nem nyúlunk az egérhez és a billentyűzethez. Nos ez a program, mely szintén egy ilyen találmány, egy képregény, mely hősünk kalandjait meséli el. A hős egy ágrólszakadt hajótörött, aki néha igen meglepő dolgokat művel a kis szigetecskéjén. A programban az a nagyszerű, hogy minden napszakban mást mutat és ráadásul az egyes elemeket kombinálja, így rengeteg variáció fordulhat elő. Egyre vigyázzunk; nehogy elfelejtsük, hogy másra is lehet használni a gépünket!

Bear

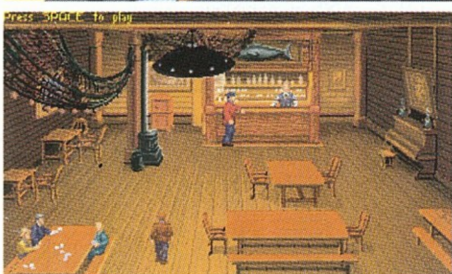


Shadow of the Comet

H. P. Lovecraft novelláit az Infogrames kezdte el feldolgozni, az első a sorozatból az Alone In The Dark, amely kétség kívűl fantasztikusra sikeredett. A következő rész, az Üstökös Árnyéka. A story: 70 évvel ezelőtt Lord Boleskine, elutazott ISMUTH-ba (U.S.A.) hogy az eget tanulmányozza. Meglepő felfedezése után két évvel halt meg a bolondok házában. Most,



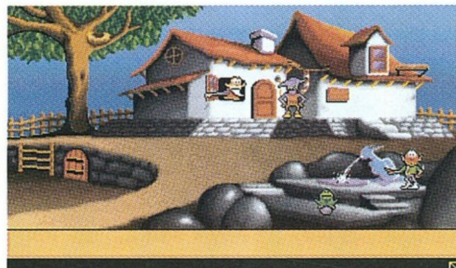




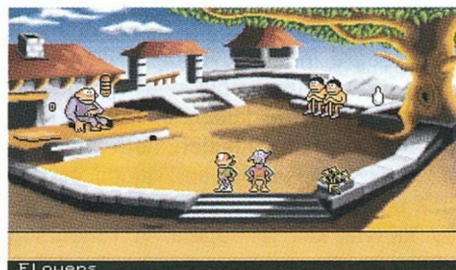
1910-ben John T. Carter Boleskine munkáját folytatva elutazik ISMUTH-ba. Nem sokkal később rájön, hogy nem messze a falutól egy gonosz kultusz virágzik. NECRONOMICON okkult könyvből megtudja, hogy a gonosz Istenek, vagy más néven a "Nagy Ősök" vissza akarnak térni a földre - de ehhez megfelelő konstellációra (csillagegyüttállásra) van szükségük, hogy kiterjeszthessék a hatalmukat. Boleskine irataira és egy-két Ismuthi segítségével Carter visszaverheti a kultusz-követőket és az Isteneket is! A Shadow of the Comet egy kalandjáték ami az ETERNAM technikájára épül. K.b. 100 kidolgozott helyszín, mindegyiknek éjszakai és nappali látképe külön megrajzolva. Teljes képernyős animációk, automatikus notepad, ami minden fontos infót feljegyez.

Gobliins 2

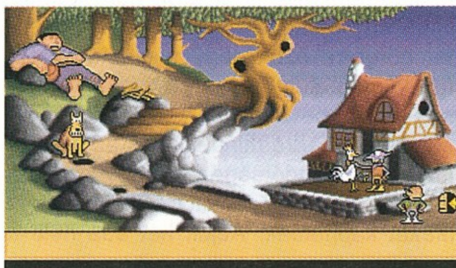
Fingus és Winkle a két őrült kis manó ismét a számítógépesek fejének elcsavarására készül. Az első részhez képest ren-



geteg újítást vezettek be a programozók. A legnagyobb változtatás az, hogy eddig egy logikai pálya egy képernyőt jelentett, azonban ez most úgy módosul, hogy több képernyőn is tevékenykedhetünk egyszerre, ami persze értelemszerűen a já-



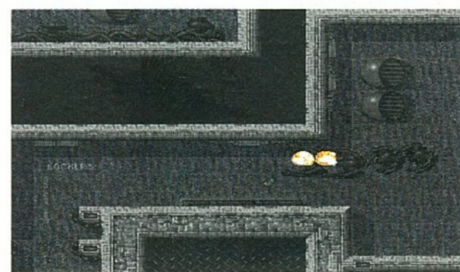
ték komplexitását növeli meg jelentősen. A második részt egy menüvel is ellátták, amelyben sok hasznos dolgot találhatunk. A két figura közül az egyik az erejével, míg a másik az eszével tűnik ki. Rengeteg logikai feladat és nehézség található a pályákon és szakképzett Gobliins me-



goldók szerint is nehezebbre sikeredett a második rész. Mindenesetre így sokkal jobb, mintha valami limonádét kaptunk volna. Először a PC-sek, majd az Amiga tulajdonosok találkozhatnak kedvenceikkel, akik a király fiát készülnek kiszabadítani a Démonkirály fogságából.

Alien Breed Special Edition 92

Gondolom mindenki emlékszik még az Alien Breed-re, mely hozzájárult ahhoz, hogy Team 17 nevét mindenki az egekig magasztalja. Nos ismét egy ügyes húzás a cég részéről, hogy a karácsonyi nagy őrületre kiadta az új programot. Az alapjáték ugyanaz, azonban már kapunk egy kis ízelítőt az Alien Breed II újdonságaiból. Lássunk néhány dolgot ezek közül: - 12 új pálya, az eredeti játék kétszerese -



új fejlesztések, pl. az ajtókat ki lehet lőni - password system a játék szakaszos játszásához - továbbfejlesztett fegyverek, nagyobb hatékonyság - újfajta pályák (sötétben, csatornarendszerben) - computer rendszer átalakítása, kibővített adatbázis



- még jobb és még nagyobb kerettörténet. Felesleges is többet írni erről a nagyszerű alkotasról, azt azonban még érdemes megjegyezni, hogy mindezt budget áron dobták piacra (£10.99).

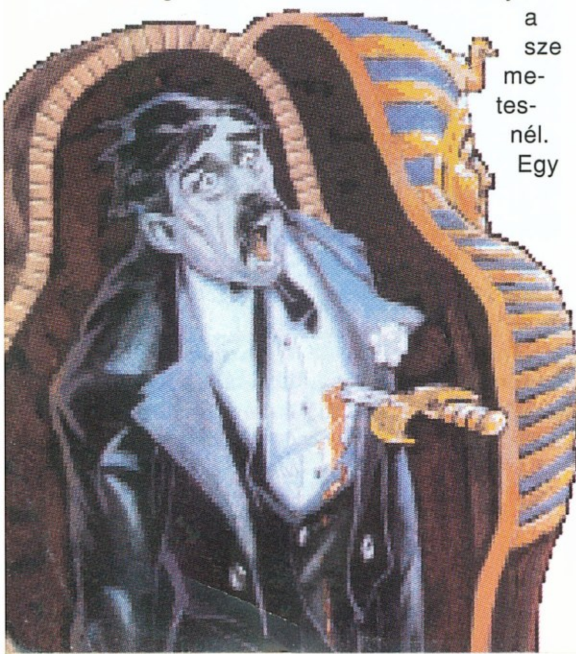
Masell & Bear

The Dagger of Amon Ra

Mikor megjelent az első ikonvezérlésű Sierra játék, nem értettem, hogy mi szükség volt ennek a leegyszerűsített kezelésnek a bevezetésére. Mostmár tudom, ugyanis megjelent a LAURA BOW 2. Szerintem az eddig megjelent Sierra játékok közül ez sikerült a legjobban. A grafika egyszerűen gyönyörű, a zene (végre) igazán jó, a történet érdekes, és van benne egy pár poénos rész is.

Mint már az első részben tapasztalhattuk, a Laura Bow egy nyomozós játék. Ez alkalommal egy elrabolt tőrt kell megtalálnunk (plusz egy-két gyilkosságot kinyomoznunk). Mivel a játék kerettörténetét mindenki végignézheti az intróban, ezt most kivételesen nem írom le. Lássuk inkább, hogy is lehet végigjutni a játékon.

1. rész Kezdéskor egy irodában találjuk magunkat. Itt három igazán fontos dolog van: az íróasztalunk, a szemetesvödrünk, és a riportertársunk, aki minden kérdésünkre válaszol. Kutakodásunkat kezdjük a legérdekesebb helyen: a szemetesnél. Egy

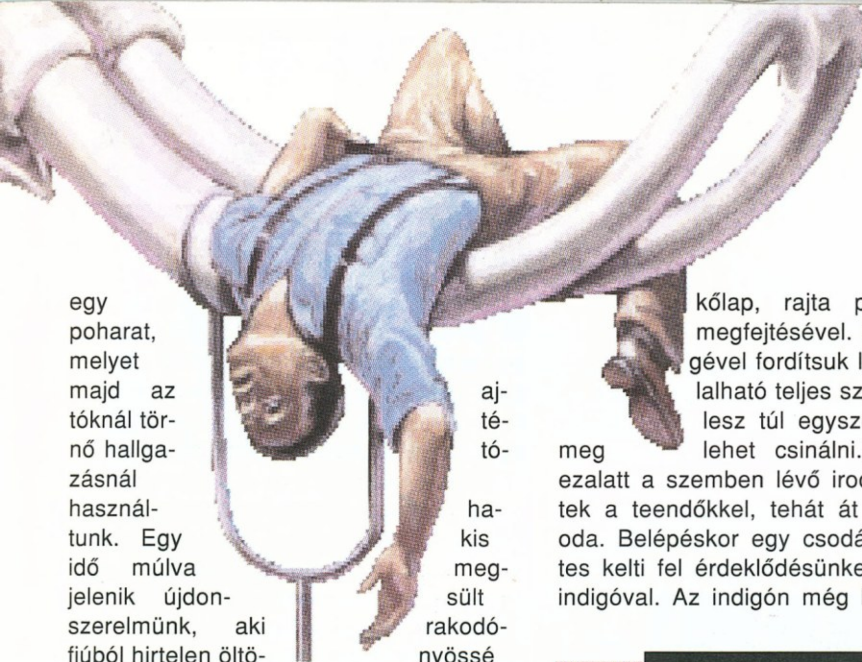


baseball labdát találunk. Mint gyakorlott guberálok, persze rögtön föl is vesszük. Na, most jöhet az asztal is. Azt tapasztaljuk, hogy van egy fiókja, melyet azonban nem igazán tudunk kinyitni, mivel be van zárva. Csakhogy mint vérbeli kalandozóknak, rögtön eszünkbe jut, hogy a terítőket főként kulcsok elrejtésére szokták használni. Így is van, az egyik sarka alatt megtaláljuk a hőn áhított tárgyat, mellyel rögtön ki is nyitjuk a fiókot. Egy kártya lesz a jutalmunk, mellyel majd amerikai állampolgárságunkat tudjuk igazolni. Na, már csak barátunkkal, Crodfollerrel kell valamit kezdeni. Kérdezzük ki mindenről, ami csak a noteszunkban található. (Kivéve a tárgyakról.) Többek között azt az infot kapjuk, hogy jó lenne, ha ellátogatnánk a rendőrségre némi további felvilagosításért. Ez a híres épület a nyomdával szemközti oldalon található. Persze mielőtt átmennénk az úttesten, nem árt körülnézni. Ha mégsem sikerül átjutni, mehetünk taxival is. Nekik mindig a fiókban talált kártyát kell felmutatni. A rendőrség előtt egy részeg heverészik. Piszkáljuk meg egy kicsit, mire zsörtölődve a másik oldalára fordul és méltatlankodik, hogy nem hagyjuk aludni. Mostmár bemehetünk az épületbe. Ne legyünk kicsinyesek, rögtön rontsunk be a főfelügyelő irodájába. Miután szépen ki is dobtak minket, menjünk ki az utcára. A részeg már eltűnt az összkomfortos járdájáról, viszont itt felejtett egy újságot, melyben egy ingyenhamburgerre szóló jegy található. Ezzel már vágtathatunk is vissza a szerkesztőség elé, és beválthatjuk a jegyünket. Természetesen erre mindenkinek az eszébe jut, hogy a rendőrségen volt egy iszonyatosan éhes rendőr, akitől elvileg értékes infókat kaphatunk. Adjuk hát oda neki a hamburgert. Erre rögtön beszédesebb lesz, ki is kérdezhetjük. Az őrmester Lo Fat mosodájáról beszél nekünk, tehát látogassunk el oda. A mosoda előtt három kiskölyök épp egy gyönyörű nagyítóval játszik. Mivel egy ilyen dolog elengedhetetlen egy nyomozó számára, cseréljük el velük a baseball labdára, aztán bemehetünk kikérdezni az öreg Lo Fatot is. Következő utunk egy illegális szórakozóhelyre vezet (az út túloldalán). Kopogjunk be, majd mondjuk meg a jelszót (az őrmestertől hallottuk). Odabent elég jól szórakoznak az emberek, de mi csak az asztalnál ülő öltönyös úrral törődjünk. Mondjuk meg neki, hogy Crodfoller küldött, majd kérdezzük ki őt is. A mosdóban még elbeszélgethetünk egy lánnyal, aki ki tudja miért, folyton meg akarja masziroztatni magát, de inkább rohanjunk el a kikötőbe. Itt egy rakodófiúval ismerkedünk meg, aki rögtön belénk is szeret, majd mikor megtudja, hogy el fogunk menni a múzeumban rendezett estélyre, gyorsan elrobog. Már utazhatunk is vissza Lo Fat-hez. Szerencsénkre a kocsiban, melyben utazunk, egy kisebb szeméttelep található. Kezdjük el össze-vissza huzigálni a papírokat, míg egy mosodajegy a kezünkbe nem akad. Ezzel kiválthatunk egy ruhát Lo-tól, majd átugorhatunk a szórakozóhelyre átöltözni. És aztán: irány a múzeum.

2. rész A bejáratnál adjuk át a kártyánkat az őrnek, majd menjünk be. Mint láthatjuk, az ingyenkaja reményében elég sokan eljöttek. Meg is bánják, ugyanis min-

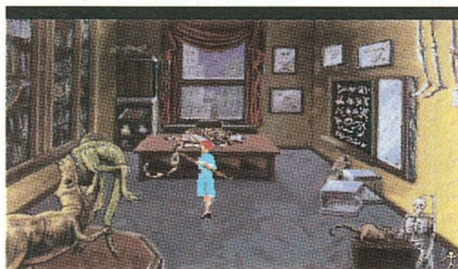


denkit ki fogunk kérdezni. Aztán menjünk be az ajándékboltba, ahol a tőröket kell majd megvizsgálni a nagyítóval. Az egyiknél érdekes dolgot fedezünk fel: hiányzik róla a Made In Pittsburg felirat. Ekkor azonbal Himmler barátunk betoppan, és felszólít minket a távozásra. Most egy kellemes rész következik. Ha egy nagyobb beszélgetőcsoportot látunk, lopakodjunk a hátuk mögé, és hallgassuk ki a beszélgetésüket. Közben persze elemelhetünk

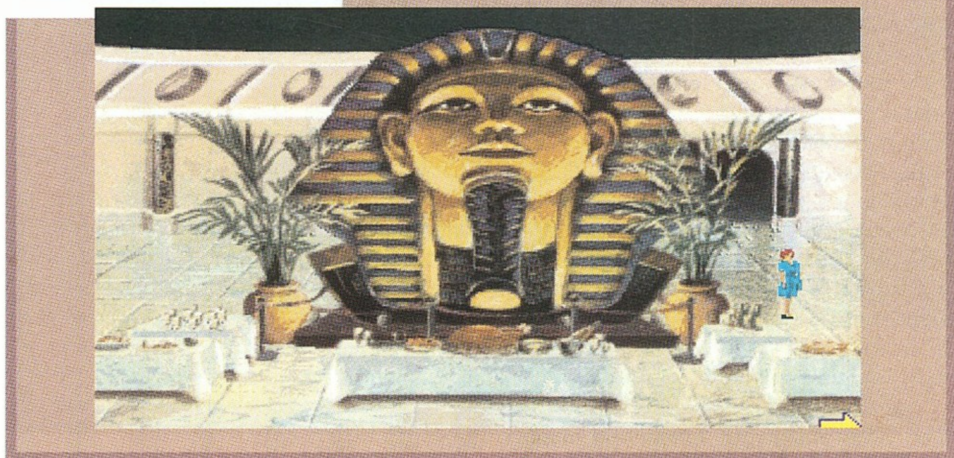


egy poharat, melyet majd az ajtóknál történő hallgatózásnál használhatunk. Egy kis idő múlva megjelenik újdonsült szerelmünk, aki rakodófiúból hirtelen öltönyössé alakult át. Az összhatást egyedül lyukas bakancsa rontja le, de ezt bőven ellensúlyozza egy kis kiruccanás a holdfényes kertben. Rövidesen azt tapasztaljuk, hogy mindenki eltűnt a társalgóból. Ennek az az oka, hogy megnyitották a kiállítást. Menjünk el körülnézni. Mikor a szarkofágokhoz érünk, egy vértócsára leszünk figyelmesek, benne Dr. "Tut" Smith ankh medáljával. Vegyük föl, majd nyissuk ki a szarkofágot, melyből a vér folyik. Szerencsésen meg is találjuk Dr. Pippin Carter hulláját. Ha a hallgatózástól nem lett lelkiismeret-furdalásunk, egy kis hullarablás már igazán nem árthat. Vegyük ki a noteszt az öltöny zsebéből.

3. rész Mostmár nyugodtan bemehetünk az összes eddig lezárt terembe is. A festményteremben az egyik képen érdekesen csillog valami. Ha egy kicsit közelebbről megvizsgáljuk, azt tapasztaljuk, hogy egy kulcsot rejtettek a festék alá, azonban ezt meg egyelőre nem tudjuk fölvenni. Hát akkor menjünk ki inkább a folyosóra. Egy zárt ajtó mögül hangfoszlányok szűrődnek ki. Hallgassuk ki a beszélgetést. Most, hogy egy újabb erkölcstelen dolgot tettünk, menjünk le egy pályát. Ez Dr. Myklos irodája, aki egy kissé mintha őrült

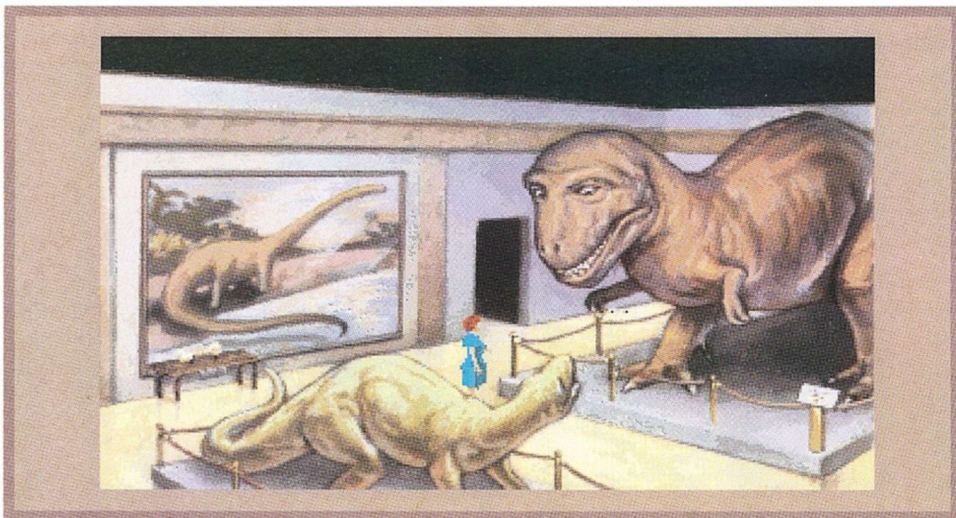


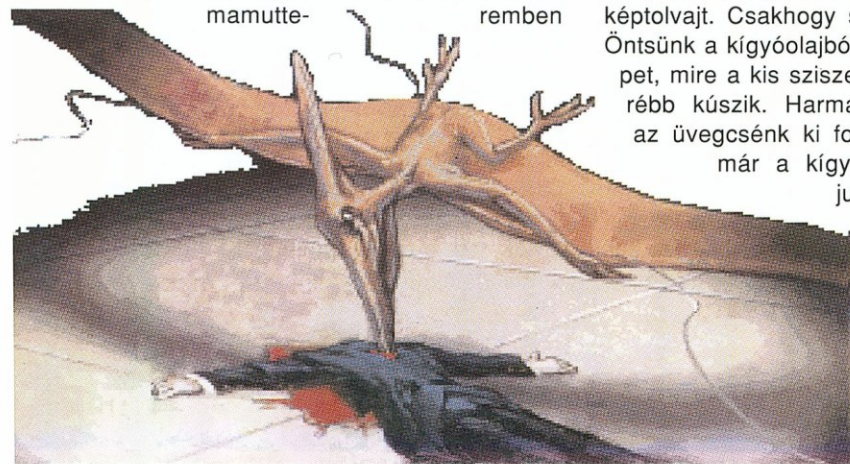
lenne. Az asztalon egy üveg kígyóolajat találunk, melyet föl is veszünk. Azaz csak vennénk, ugyanis Myklos néni előbb csap le rá. Hát akkor inkább nézzük meg, hogy mi is van a ketreceknél a lepel alatt. Egy kőlap, rajta pár hieroglifa megfejtésével. Ezek segítségével fordítsuk le a táblán található teljes szöveget. (Nem lesz túl egyszerű, de azért meg lehet csinálni.) Úgy tűnik, ezalatt a szemben lévő irodában végeztek a teendőkkel, tehát át is mehetünk oda. Belépéskor egy csodálatos szemetes kelti fel érdeklődésünket, benne egy indigóval. Az indigón még látszik a szöveg, csak a gyenge fényben nem tudjuk elolvasni. Ellenben, ha az asztalilámpánál próbálkozunk, máris sokkal jobb lesz az eredményünk. Ezután kapcsoljuk le a lámpát és menjünk át a szomszédos irodába. Ez már mindjárt otthonosabb. A falon festmények, alattuk pedig egy gyönyörű széf. Csakhogy még nem ismerjük a kombinációt. Az asztalon egy telefonkönyv is található, benne egy névvel: B. Sayff. Ha ezt megpróbáljuk kiejteni, egy érdekes szót kapunk: széf. Tehát az itt található kombináció segítségével már betörővé is válhatunk. A páncélszekrényben egy füzetet találhatunk. Olvasgassunk bele. Ja, igen. Az asztalon is van egy jegyzettömb, a tetején egy pár felirattal. No, most már csak egy teendőnk van. Egy kis vizsgálódás után a kandallóban egy széndarabot találunk. Ha ezt használjuk Dr. Pippin füzetén, láthatóvá tehetünk egy átnyomódott feliratot. Menjünk vissza az előző irodába, és csavarjuk ki az égőt az asztali lámpából. Erre nemsokára szükség is lesz. Mikor kilépünk a folyosóra, észrevehetjük, hogy az egyik szobor feje furcsa szögben áll. Ennek talán az lehet az oka, hogy ez egy titkos ajtó zárja. Menjünk be a jobboldali járatba, és már meg is pillantjuk az ajtót. Sajnos a villanykörte pont most ég ki, ezért sötétben kell lemenni. Ennek viszont az a káros következménye, hogy túl gyorsan érünk le a pincébe (értsd: lezuhanunk). Ezért inkább cseréljük ki az égőt a miénkre, majd futás lefelé. Egy kis hallgatozás után nyissunk be a keleti ajtón. Itt óriási tartályokban különféle lenyek lebegnek. Másszunk föl a létrákon, és keverjük meg a löttyöt a mellékelt lapáttal. Tah-dah! Az egyik tartályban megtaláljuk Amon Ra ellopott tőrét. (Én a tizennégyesben láttam meg.) Most, hogy van egy éles tárgyunk, visszamehetünk a képterembe kikaparni a kulcsot a festményből. Ezt majd a pincében tudjuk használni. Menjünk be a raktárba, és nyissuk ki az utazóládát. Haj-haj. Elég szomorú dolog, hogy mindenki ennyire bízik bennem, ugyanis ennek hatasára már tölthetjük is vissza az utolsó kimentett állást. Mielőtt még a ládát megvizsgálnánk, nyissuk ki a fagyasztószekrényt, és vegyük ki belőle a hússzeletet. Ezzel azt értük el, hogy ezt gyorsan be is vághatjuk a ládába, így a benne lakó poloskák nem minket, hanem a húst fogják fölkajálni, mi pedig egy teljesen lecsupaszított csontváz látványában gyönyörködhetünk. Aztán pedig nyugodt szívvel ellophatjuk a nyakában lógó aranyórát. Távozáskor még vegyük el az asztalról a kígyóolajat. Na, most majd a Pterodactyl szobájába kell elmennünk, előbb azonban be kell mennünk a másik raktárba. Az előző látogatók ugyanis ittfelejtettek néhány dolgot. Egy füzetet az asztalon, egy kígyófogót az asztal alatt, és egy csípőfogót a szerszámosládában. A könyv kivételével ezt mind magunkkal kell vinnünk. Tehát akkor megérkeztünk az ősmadárhoz. Mint látjuk, egy kissé megváltozott a szoba képe, ugyanis kis ősmadarunk csőre egy kedves vendég hátában vegződik. Vizsgáljuk hát meg közelebbről a hullát. A drótokat megnézve láthatjuk, hogy az



egyértelműen el lett vágva. Mivel ez minket nem zavar túlságosan, csípjünk le mi is egy darabot a bal oldali részből. Ha még valakinek nem volt elege a gyilkosságokból, az most elmehet Yvett irodájába is. Itt egyrészt észrevehetjük, hogy egy kissé véres a papírvágókés, másrészt a szomszéd szobába belesve Dr. Carrington holttestére lelhetünk. Vizsgáljuk meg őt is. Úgy tűnik fölismerte a támadóját, ugyanis az asztalra még föl tudott írni egy monogrammot. Mikor az óránk fél egyet mutat, menjünk el a páncélok termébe, és bújjunk el a faliszőnyeg mögé. Erre Waldorf-Carlton nevű barátnőnk beront a szobába, a hóna alatt pedig egy csomó festményt szorongat. Szólítsuk meg, aztán kérdezzük meg egy pár dologról. Miután szegény képtolvajunk elrohan, menjünk le egy pályát. A térképszobába jutunk. Itt a különféle földrészeknél fejekkel vannak jelölve az ott élők faja. Csakhogy Kelet-Ázsia felé, a fej elég érdekesnek tűnik. Mikor közelebbről megnézzük, rögtön rájövünk, hogy miért is volt véres a papírvágókés. Szegény Ziggy. Háromnegyed kettőkor ismét el kell bújnunk a páncéloknál. Ekkor ugyanis Wolf Himmler, és Dr. Olympia Myklos beszélgetését fogjuk kihallgatni. Na, már csak két teendőnk van:

1. megvizsgálni az újabb hullát a mamutteremben
2. Elmenni a képterembe.





4. rész Kezdjünk mondjuk Yvett irodájában. Úgy tűnik, Steve barátunk eleggé kitett magáért, ugyanis az egész szoba romokban áll, mintha egy kis bunyó lett volna. Ne izgassuk túlzottan föl magunkat, inkább nézzünk be a szépen berendezett irodában. Nyomkodjuk végig a kommunikátor gombjait, hogy kihallgassunk egy beszélgetést, aztán menjünk el a Tyrannosaurus szobájába. Vegyük föl a csontot az állványról, majd slattyogjunk le a pincébe. Azon belül pedig Himmler irodájába. A csonttal piszkáljuk meg az egérfogót, így az ehhez csatlakoztatott géppuska nem fog szitává lőni, viszont a sajtot fölvehetjük. Nos, ideje visszamenni a képterembe. Itt ismét megcsodálhatjuk az újonnan beállított gipszszobrot, mely valahonnét igencsak ismerős nekünk. Vágjunk rá egyet a csonttal. Ó, így már érthető, hogy ismerős volt, ugyanis a gipszréteg alól, szegény Yvette tűnik elő. Vegyük el tőle a szemüvegét (rajta egy ujjlenyomattal), és a vörös hajszálakat. Ha most kilépünk a folyosóra egy kis intermezzó után Dr. Myklos jön hozzánk, hogy megérdeklődje, miért van Countess W. C. az asztalán összekötözve, és miért akar egy kobramarás miatt meghalni. Rontsunk be az irodába, mire mi is meglátjuk az öreg képtolvajt. Csakhogy sajnos a kobrát is. Öntsünk a kígyóolajból a földre pár cseppet, mire a kis sziszegő megijed, és arrébb kúszik. Harmadik próbálkozásra az üvegcsénk ki fog ürülni, de ekkor már a kígyófogóval elkaphatjuk, és a ketrecébe zárhatjuk Dr. Myklos kis kedvencét. Vessünk egy pillantást a megboldogult földi maradványaira, pontosabban a zsebében levő repülősóra és a szőlőfürtre, majd két új szerzeményünkkel együtt távozzunk.

5. rész Na, ez aztán jól kezdődik. Egy feketeruhás alak egy buzogányt lengetve csörtet utánunk. Rohanjunk el jobbra, zárjuk be az ajtót, majd a kilincseket kötözzük össze a drótdarabkánkkal. Aztán menjünk be a páncélok termébe, és reteszeljük el az ajtót. Ezzel kis barátunkat egy időre leráztuk, de ne álljunk le pihenni, hanem menjünk föl egy szobát, húzzuk a széket az ajtó elé, majd erre felállva nyissuk ki a szellőzőt. Sajnos ez túl szűk ahhoz, hogy bemászhassunk, ezért menjünk el a szarkofágokhoz, és bújjunk be az egyikbe. Üldözőnk persze azt fogja hinni, hogy be tudtunk mászni a szellőzőn, melynek egy ajtó látja kárát. Az így kinyitott szoba egy raktár lesz, melyben működésünket a darun lógó láda elmozgatásával kezdjük, majd a jobb sarokban lévő eltolásával folytatjuk. Egy liftbe jutottunk. Menjünk le egy szintet, majd kiszállás után rögtön zárjuk be az ajtót, és ezt még egy múmiával támasszuk is ki. Ezek után rángassuk meg a bal oldali szarkofágon lévő kígyófejet a kígyófogóval, így beléphetünk egy újabb titkos ajtón. Egyenesen Ramses Najeer barátunk Ra isten tiszteletére rendezett szertartására érkezünk, ahol a jelek szerint, mi az emberáldozat szerepét fogjuk betölteni. Illetve még marad egy esélyünk. Két találóskérdésre kell válaszolnunk.



Nos, sajnálattal kell közölnöm, hogy én itt most abbahagyom a leírást, ugyanis nem akarom elvenni senkinek az örömét, mikor rájön a végső megoldásra, hiszen nincs is annál szebb dolog, mint amikor valaki egymaga végig tud jutni egy ilyen játékon... (Illetve közvetlenül a cél előtt elakad.) Hát akkor: Viszlát a King's Quest VI.-ban.

Created by:
B.P. Rainbird



CAESAR



A sors úgy hozta, hogy ismét egy Impressions program akadt a kezem ügyébe /egész véletlenül, a Shy odatette/.

Rendkívül lelkesen kezdtem el a játék tesztelését, hiszen ez a cég adta ki a Paladin 2-t is. A game igencsak emlékeztetett néhány kedvenc játékomra, de ugyebár jót lopni bocsánatos bűn, csak el kell találni az arányokat, no és nem árt némi újdonságot tenni a dologba, már csak az illem kedvéért is.

Nem kerülgetem a témát, a program a Sim City és Civilization sajátos keveréke, csak itt nagyobb hangsúlyt fektettek a grafikára. Ez nem is lenne baj, de sajnos a fontosabb rész már nem sikerült olyan jól, mint a konkurenciának. Célunk a római birodalom egyik tartományának tulajdonképpeni megteremtése és irányítása, továbbá a béke megőrzése. A nehézségi szintet, csupán a kezdéskor rendelkezésünkre álló pénz mennyisége határozza meg.

A játék irányítása rendkívül egyszerű, a térképmező alatti "valahonnan ismerős" ikonokkal történik. Kérhetünk egy részletes térképet, itt fogunk jórészt tevékenykedni, és rendelkezésünkra áll egy, az egész tartományt átfogó térkép is, ahol védelmi és hódítási taktikánk kap fontos szerepet. Kezdéskor keressük meg a folyót és telepítsük mellé a vízierőművet (nem árt a folyóra egy duzzasztógátat helyezni). Ebben a játékban a vízhálózat kiépítése nélkül nem érhetünk el jó eredményt, ezért legyen ez az első, majd megkezdhetjük a már ismerős stratégiával a házak, templomok, kórházak, iskolák valamint egyéb ipari és szórakoztató intézmények létesítését. Gondoskodjunk a megfelelő úthálózatról és jól gondoljuk meg, hogy hol írtjuk ki a növényzetet, mert újratelepítésre nem lesz lehetőség. Tisztségviselőink />F/ segítségével állandóan bepillanthatunk a tartomány ügyeibe és beállíthatjuk a kormányzás elengedhetetlen alapértékeit. Gondolok itt az adószázalékra /tax rate/, a besorozási arányra /conscription/, a munkálatok és a már elkészült létesítmények fentartási költségeire, stb. Célszerű minden "évzáráskor" áttekinteni ezeket az értékeket.



Itt megjegyezném, hogy a lakosság hangulatára nincs kedvező hatással, ha magas az adó vagy sok érző anyai szívtől szakítjuk el a fiát katonának. Az elégedetlenségre rögtön fény derül, amikor a városi polgárok elkezdik lerombolni az épületeket. Természetesen jobb ha nem várjuk meg, amíg idáig fajulnak a dolgok. A grafikonoknál jól figyelemmel kísérhető a lakosok kedélyállapota. Ha a problémás övezetek /trouble areas/ kikérésekor az egész város lázong, baj van. Az egyes városrészek problémáit a rendfenntartó erők kitelepítésével előzhetjük meg. Nagy baj esetén csökkentsük az adót, építsünk színházat vagy lóversenypályát. A másik fontos grafikon a vízelosztási arányt mutatja a városban. Ahogy nő a benépesített terület, úgy lesz szükségünk egyre több vízierőműre és kisebb-nagyobb víztárolók létesítésére. Ha ezt elmulasztjuk, populációnk nem növekszik, sőt hamarosan csökkenni fog, a lakosok pánikszerűen elhagyják a rossz vízellátású övezeteket. Ha nem tudjuk hova tenni pénzünket, lecserélhetjük az utakat a korszerűbb köves útra és elkezdhetjük városfallal körülölelni birtokunkat, mert egyre több barbárhorda fog inzultálni bennünket. Ügyeljünk arra, hogy minél több foglalkoztatási ágazat legyen tartományunkban, ezzel megelőzzük a munkanélküliség és a nyomornegyedek kialakulását. Nem elhanyagolandó a munkabérek értékének változtatása, az aktuális követelményeknek megfelelően.



A következő iparágakat alakíthatjuk ki: üvegművesség /glass/, óngyártás /tin/, fazekasság /pottery/, rézművesség /copper/, borászat /wine/, elefántcsontfeldolgozás /ivory/, malom /wheat/ és fűszerkészítés /spices/. Mire mindezeket megteremtjük, szép lassan elfogy a pénzünk és ettől kezdve a játék lassú, vontatott és nagyrészt eseménytelen. Ennek az a legfőbb oka, hogy nincs lehetőség a sebesség beállítására, továbbá hiányzik az undo parancs is, ami időnként igen kellemetlen.

Többször is nekiültem, de valahogy ez a program nem tudott megfogni, pedig kedvelem az ilyen típusú játékokat. Összesítve ez egy kellemes grafikájú, középszerű stratégiai game. Akik igazán belefeledkeztek a Civilizationba, inkább meg se nézzék. Nem rossz program, de nem is jó.

Lily



Legend of Kyrandia

Röviden a kerettörténet: Malcolm a gonosz udvari bolond, varázstudománya segítségével pusztítja a fákat. Ezzel felborítja a természet rendjét. Ránk vár az a feladat, hogy megkeressük és elpusztítsuk Malcolmot. Brandon szerepét fogjuk játszani, akinek a nagyapját Malcolm kővé változtatta.

A játék irányítása nagyon egyszerű, mindenki könnyen rá fog jönni. Hát akkor kezdődjön a leírás:

BRANDONS FOREST

Vegyük fel az asztalról a piros követ és a levelet, az asztal alól a fűrészt és a bödönből az almát. Menjünk el a templomba (4) Brynnhez és adjuk át neki a levelet, mire feloldja róla a varázst, és így már mi is elolvashatjuk.









Megtudjuk a levélből, hogy egy rózsát kell megtalálnunk. Menjünk el az oltárhoz (5) és tépjük le a rózsát, majd vigyünk vissza Brynnhez. Adjuk oda neki, mire ezüst rózsává varázsolja. Sétáljunk el a zokogó fához (2). Itt kapjunk el egy könnycseppet. Ezzel menjünk el az elpusztult fűzfához (3) és tegyük rá a kérgére. A fa életre kel, és előbukkan Merith, kövessük és már miénk is az oltárhoz tartozó golyó. Az oltárnál tegyük a helyére a golyót, és az oltárra az ezüst rózsát. Megkapjuk a varázstalizmánt, varázslatok nélkül /he-he-he/. A játék folyamán sok helyen találunk drágaköveket, mindig más és más helyeken. Ezeket szedjük össze. A leírásban külön nem térek ki rájuk. Mehetünk a barlanghoz (6). Itt Hermannal és egy leszakadt híddal találkozunk. Hermannak adjuk oda a fűrészt, mire hozzáfog kivágni egy fát. /Mondhatom szép dolog./ Egy idő után elkészül a híd, viszont a fűrésznek búcsút mondhatunk, mert Hermann nem adja vissza. Vegyük fel a tölgyfánál (9) a makkot, az erdőben a tobozt és a madárfészeknél (11) a mogyorót. Menjünk le a lyukhoz (14), dobáljuk bele a lyukba ezt a három tárgyat. A földből előbújik egy növény, megkapjuk tőle az első varázslatunkat, a :GYÓGYÍTÁS-t. A varázslatunkkal segítsünk a törött szárnyú madáron (11). Vegyük fel a tollat. Siessünk el a varázslóhoz (7) és adjuk oda neki a madártollat. Kapunk tőle egy varázstekercset, amin a :FAGYASZTÁS ige szerepel. Mehetünk a Rubin fához (8). Itt szakítsunk le a fáról egy rubint, de a kígyó megmar. Sebaj, használjuk a gyógyítás varázslatunkat. Most már levehetjük a fáról a rubint. A forrásnál (13) a vízből vegyük ki a napkövet és szakítsunk a sárga tulipánból. Keressük meg az oltárt (10). Itt sorba tegyük be a négy követ a tálba:Sunstone, Diamond, Opal, Ruby. Erre a tálból egy varázssíp lesz. Mehetünk a barlang bejáratához (15), ahol Malcolm elállja az utat. Dobjuk vissza neki a kését, mire visszamegy a barlangba. Használjuk a sípot. Most már mi is bemehetünk a barlangba.

CAVERN

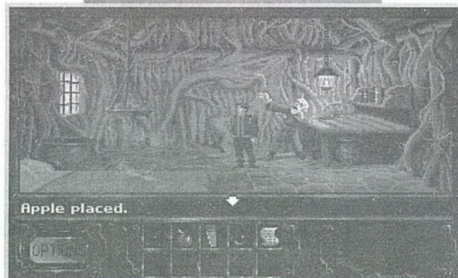
A barlangban a fireberry (1) helyszínek érintésével közlekedjünk úgy, hogy tegyünk minden helyszínre ilyen világító bogyót. A csapdát (8) nem tudjuk kikerülni. Menjünk tovább. Jussunk el a (4) helyre, ahol szedjük fel a pénzt és a követ. A barlangban szedjük össze a köveket (2). Ha mind az öt követ megtaláltuk, menjünk vissza a csapdához. Itt dobáljuk rá a köveket a nyitószerkezetre. Újra szabad az út. Menjünk ki a barlangból, vissza a kúthoz (12) és dobjuk bele a pénzt. Megkapjuk a Moonstone-t. Menjünk vissza a barlangba a Pantheonhoz (3). Illesszük bele a Moonstone-t a lyukba. Erre megkapjuk a második varázslatunkat a :LEBEGÉS-t. Lebegjünk el a lávafolyamhoz (5) és használjuk a varázstekercset. Menjünk át ahídon, s egy kulcshoz jutunk. A (6) helyen még felvehetünk két smaragdot. Ha mindennel ké-



szen vagyunk, mehetünk a szakadékhoz (7). Átlebegve a szakadékon végre kijutunk a barlangból.

ZANTHIAS FOREST

A kijáratnál menjünk jobbra. Zanthia kunyhójában (1) térünk magunkhoz. Csak akkor segít nekünk egy varázsital elkészítésében, ha hozunk neki a szökőkútból vizet. Ennek semmi akadálya. A szökőkútnál (3) ismét találkozunk Malcolmmal, aki éppen a kutat rongálja és elviszi az egyik mágikus kristálygömböt. Keressük meg a lángoló fát (5). Újra használjuk a tekercset, mire kialszik a tűz és miénk a kristálygömb. Térjünk vissza a szökőkúthoz és tegyük a helyére a gömböt. A kút életre kel, így már meríthetünk belőle vizet. Igyuk meg a vizet. Megkapjuk a harmadik varázslatunkat a :VARÁZSKÉZ-et. Újra merítsünk vizet, de ezt már vigyük vissza Zanthia-nak. Ez még nem elég neki. Elküld áfonyát keresni. Áfonyát a vízesésnél (6) találunk. A kunyhóban a lánynak már csak a hűlt helyét találjuk és egy felgyűrt szőnyeget. A szőnyeg alatt viszont találunk egy titkos ajtót. Menjünk be rajta. Átjutunk a (7) helyre. Keressük meg a lagunát (9), ahol szedjünk egy orchideát. Sétáljunk vissza a házba a csapóajtón keresztül. Így már minden kellékünk megvan egy kis kotyvasztáshoz. Dobjunk egy kék követ és egy áfonyát az üstbe. Töltsük meg a keletkezett kék lével az üveget. Dobjunk egy piros követ és egy orchideát az üstbe. Töltsünk meg a piros lével két üveget. /Újabb üvegeket úgy tudunk szerezni, hogy kimegyünk a házból és vissza./ Dobjunk egy sárga követ és egy sárga tulipánt az üstbe. Végül töltsük meg a sárga lével az utolsó üveget. Másszunk át a csapóajtón. Keressük meg a nagy kristályt (8). Az egyik bemélyedésbe tegyük a kék, a másikba a piros üveget, mire egy lila varázsitalt kapunk. Ismételjük meg a piros és a sárga üveggel. Egy narancssárga varázsitalhoz jutottunk. Keressük meg a lebegő kelyhet (4). A varázskézzel lecsalogathatjuk a levegőből, de mielőtt









felvennénk egy manó ellopja és elszalad. Menjünk utána az odújához (2). Itt igyuk meg a lila varázsitalt. Most már be tudunk menni hozzá. Bent az odúban adjuk neki az almát. Mehetünk is ki és felvehetjük a kelyhet az odú előtt. Irány a laguna. Itt újra tépjünk le egy orchideát. Igyuk meg a narancssárga italt. /A bátrabbak a lebegést is kipróbálhatják./ A szigeten, a kastélynál kötünk ki.

CASTLE

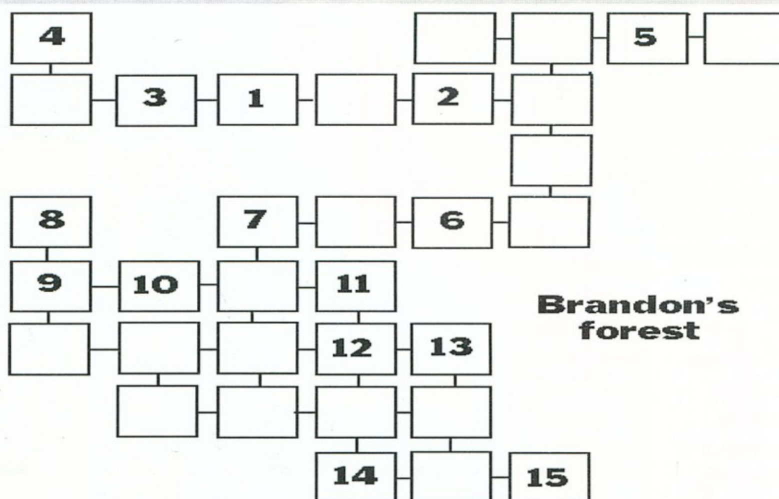
Menjünk a sírhoz (2) és tegyük rá az orchideát. Megkapjuk a negyedik, utolsó varázslatunkat a :LÁTHATATLANSÁG-ot. Siessünk a kastély bejáratához. Használjuk a láthatatlanságot és tegyük a zárba a kulcsot. Bejutottunk a kastélyba, ahol ismét Malcolm fogad minket. Miután elment, menjünk fel az emeletre a (10) folyosóra. Induljunk el balra, de Hermann (mint zombi) a fűrészünkkel a kezében elállja az utat. Használjuk a gyógyítást, mire elalszik. Bejutottunk egy hálószobába (11). A csengőket a következő sorrendben üssük meg: 4, 1, 2, 3. Kinyílik a falon egy titkos rekesz, ahonnét egy kulcsot vehetünk ki. Menjünk le a földszintre, a titkos ajtóhoz (5). Nyomjuk meg a szobor orrát. Keveredjünk el a mágikus ajtóhoz (8) és használjuk a varázskezet. Átjutva a (9) helyen, a követ elmozdítva a földön a második kulcshoz jutunk. Menjünk vissza a titkos ajtóhoz. A polcokon könyveket találunk, különböző betűkkel. Keressük meg és húzzuk ki az OPEN szó négy betűjének megfelelő könyveket. Felvehetjük a szobor szájából a koronát. A konyhában (7) megtaláljuk a jogart. A nagy teremben (6) van egy ajtó, ami be van zárva. Ezt nyissuk ki a két talált kulccsal. A királyi terem előcsarnokába (12) jutottunk. Itt a párnákra kell lerakni a következő tárgyakat, sorrendben: jogar, korona, kehely. Az ajtó kinyilik és megjelenik Malcolm. Miután jót nevettünk, a trónterembe kerülünk. Itt a végső harcot kell megvívnunk Malcolmmal. Használjuk a láthatatlanságot és álljunk a tükör elé, így Malcolm varázslata visszafelé sül el. Dől-

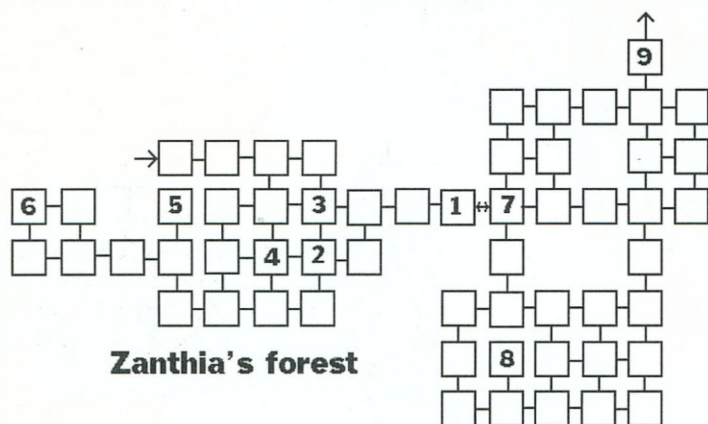


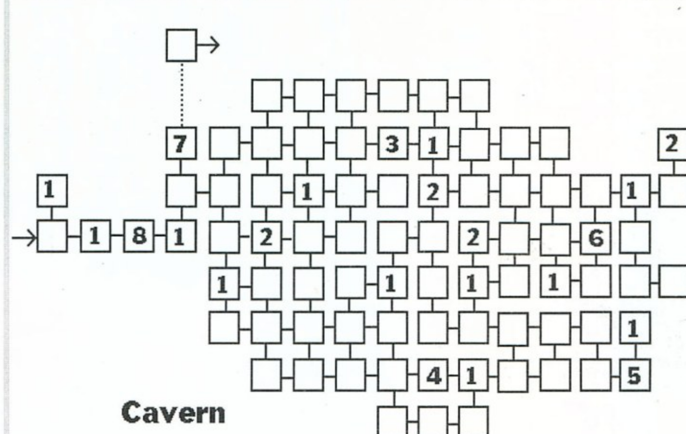
jünk hátra és nézzük végig az end-sequence-t.

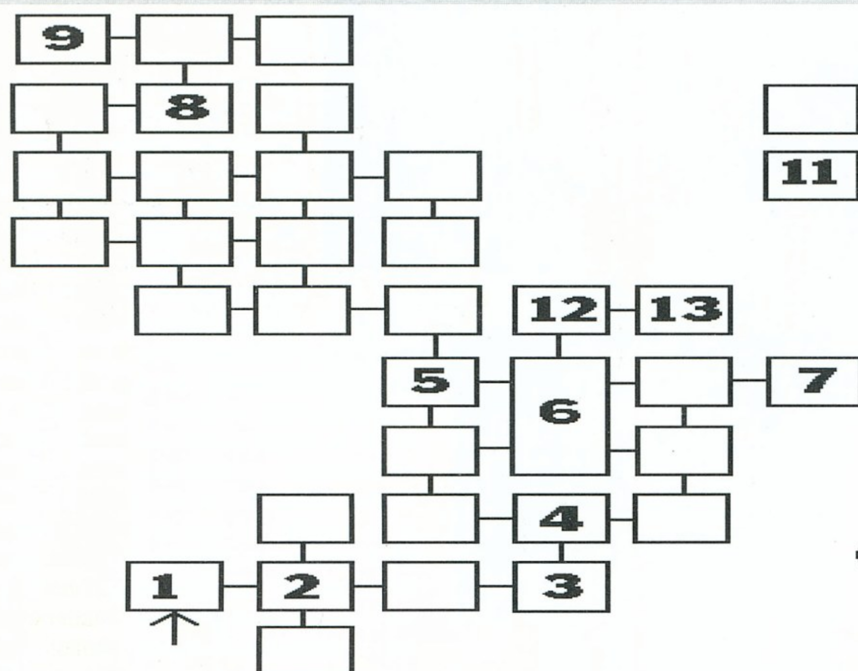
A játék nagyon jó lett. Szép a grafika, sok benne a humor és jól játszható. De mindenki győződjön meg róla maga.

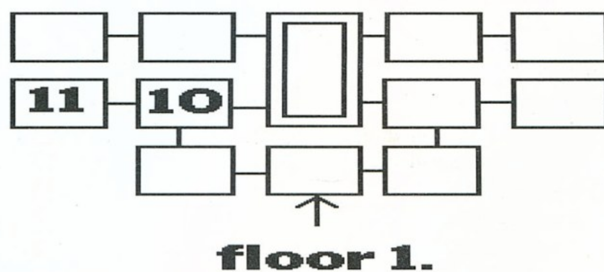
Dikó István













Speed Devils

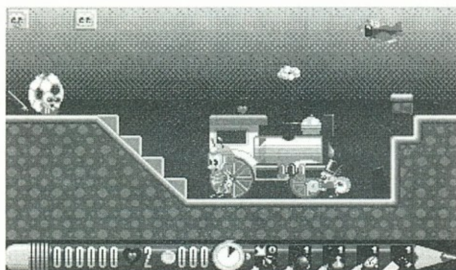
GEAR A feliratot a következő képpen lehet megszerezni:
G - Lövés a JUMP folyosóba. *E* - Lövés az Offroad folyosóba. *A* - A B, U, R érzékelők lelövésével. *R* - a N, I, N érzékelők lelövésével.
Helyezés (POSITION) Minden "GEAR" felirat összegyűjtése 2 előzést engedélyez, ami a jobb és bal oldali folyosókba történő egymás utáni belövéssel hajtható végre.
Extra Ball 20 mérföld összegyűjtése után engedélyezett a jobb felső járatba történő belövéssel szerezhető meg.
Jackpot Ha világít a JACKPOT felirat, a "JUMP" járatba történő belövéssel szerezhető meg.
Super Jackpot A JACKPOT megszerzése után a Pit-Stopban érhető el.
Mérföld (MILES) A jobb illetve a bal oldali folyosóba történő belövéssel szerezhetünk 1 mérföldet.
Million A jobb és bal oldali folyosóba egymás után 5 másodpercen belül történő belövéssel szerezhető.
Sebesség (SPEED) A jobb és bal oldali folyosókba történő belövés után lőj a jump folyosóba. Ilyenkor a sebességmérő 1 egységet ugrik. Minden folyosó a sebesség 1000 szeresét éri pontban.
Spoilerek Minden 2. sebességugrásnál szerezhetünk 1db. spoilert, a villogó számmal jelzett folyosóba lövéssel. Miután egy spoilert megszereztünk, az villog az autón.
Goal Az első hely elérésével lőjünk a Pit-Stop-ba. A GOAL engedélyezi a jackpotot is.
Bonus szorzó Ha kigyullad mind a három PIT lámpa lőj az offroad folyosóba. Ha az összes bonusz szorzót megszerezted, minden egyes PIT lelövése 1 millió pontot ér.
Off Road 10, 40, 60 mérföld elérése után. Ekkor minden érzékelő 100.000 pontot ér. 25 másodpercig tart.
Turbo Mode A GOAL elérése után 25 mp. ig minden folyosó 5 millió pontot ér. Jump 30, 50 70 mérföld összegyűjtésekor engedélyezett. A Jump folyosóba lövéskor 10 millió pont a jutalom.

Partyland

Duck targets Gyújtsuk ki az összes kacsát, ami aktiválja sorban a SNACK-eket (ICECREAM, SODA, POPCORN). A felső flipperkar alatti csapdába belőve a labdát, kigyújthatjuk a SNACK-eket. Ha mind "megettek" a SNACK-eket, aktiváljuk a HOLD BONUS-t, majd a DOUBLE BONUS-t, ha az órával ellentétes irányban körbe fellőjük a labdát. A dupla bonus csak 10 másodpercig él. Ha ezután újra "megesszük" az összes snacket akkor újra aktiváljuk a DOUBLE BONUS-t.
Puke Ha az összes PUKES betű kigyulladt, a labdát a sárkány szájába lőve 5 millió pontot, majd EXTRA BALL-t majd JACPOT-ot kapunk.
Cyclone Ha körbelőjük rajta a labdát, a bonus számláló egyet ugrik.
Dragon Ha nem ég fény, 250.000 pont jár a sárkány szájába lövésért.
Jackpot Miután belőttük a labdát a sárkány szájába: - 3szor gyújtsuk ki a PUKE feliratot - aktiváljuk a HAPPY HOUR-t - aktiváljuk a MEGA LAUGH-ot A JACKPOT csak 30 másodpercig él, amíg ég a HAPPY HOUR és a MEGA LAUGH.
Bonus Multiplier Háromszor lőjük be a SKYRIDE körbe, majd az órával ellentétes irányba, amellyel még több bonust érünk el.
Arcade Közvetlen a bejárat alatti (piros) célpont megütésével aktiváljuk - ami vagy nem ad bonus-t, vagy 500.000; 1 millió; 5 millió pontot ad vagy SIDE LANE EXTRA BALL-t aktivál, vagy ad egy extra CRAZY betűt.
Rocket-Lights Ha az összeset kigyújtjuk, 2x; 4x; 6x; 8x-oros bonust kapunk.
Extra Ball Ha 2x kigyújtottuk a PUKE-t, lőjük be a labdát a sárkány szájába.
Slide-Lane XB Ha az XB lámpa kigyullad, az oldalsó folyosón levő labdával extra ball-hoz jutunk.
Tunnel Miután a labda kiesik a DROP ZONE-ból, rögtön fellőjük a TUNNEL-be, amely kigyújtja a TUNNEL BONUS-t és a következő bonus 10 másodpercig él.
Skill Shot Akkor kapjuk, ha fellőjük a labdát a CYCLONE-ba vagy a TUNNEL-ba, rögtön a kilövés után.
Hidden Hallway Ötszörös bonusz a Cyclonon.
Mega-Laugh A MAD betűk az óra járásával megegyező irányú körbelövéssel gyulladnak ki. Ha az összes MAD betű kigyullad, kigyújt egy CRAZY betűt. Ha a MEGA-LAUGH ég 25 másodpercen keresztűl bármely folyosóba, ill. kőrbe lőve a labdát 5 millió pontot kapunk.
Happy Hour Ha ez ég, akkor 25 másodpercen keresztűl bármely célpont lelövésével 1millió pontot kapunk. A PARTY szó kigyújtása: *P* - órával ellentétes irányú kőr + tunnel. *A* - 3 snack "megevése" *R* - órával ellentétes irányú kör + cyclone. *T* - Skyride + bármelyik kör kétszer 10 másodperc alatt. *Y* - PUKE kigyújtásával.



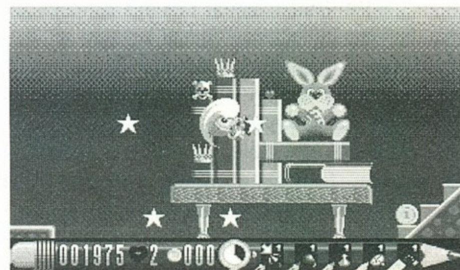
A Core, mint az már kezd megszokássá válni, ismét egy aranyos mászkálós játékkal lepte meg a piacot. Cartoonia világában nagy a riadalom, ugyanis egy sötét szörny elrabolta Lady-Bug királykisasszonyt. A király mindenkit mozgósít a cél érdekében, meg kell menteni a királylányt. A király segítséget is ad a bátor vállalkozóknak, mégpedig pár mágikus ceruzát és egy radírt, melyek természetesen egy rajzolt világban (ugyebár Cartoonia) aranyat érnek. Valószínűleg nem lesz nehéz dolgunk, mivel csak mi maradtunk a rengeteg jelentkező közül. Induljunk hát neki a feladatnak.



A játék egy húszpályás, szépen kidolgozott grafikával büszkélkedhető aranyos kis alkotás. A mászkálós játékok hagyományait követve, itt is a különböző dolgokat kell összegyűjtenünk, megszereznünk. A király által adott dolgokkal a következőket tehetjük:

Kék ceruza: Egy esernyőt rajzol nekünk, amely segítségével a magasabb platformokról leesve sem történik bajunk. Az ernyő teljesen automata.
Piros ceruza: Egy piros léggömbbel ajándékoz meg minket, mely segítségével könnyedén felemelkedhetünk a magasabb régiókba.
Zöld ceruza: Nagyon hasznos cerka, ugyanis egy kis zöld italt állít elő, mely segítségével 15 másodpercig védve vagyunk az ellenséges támadásoktól.
Sárga ceruza: A keletkező óra megállítja az időt, kereken 10 másodpercre. Ezalatt a teremtmények is megállnak, így könnyű felvenni a dolgokat.
Radír bomba: Nagyon hatásos fegyver, a környezetében lévő ellenséges érzületű rajzokat (ellenségeket) egyszerűen eltörli a földről.

Különböző bonus tárgyakat is találhatunk a pályákon:
Head Butts: Aranyosan mosolygó kis tégla, mely véletlenszerűen bonus tárgyakat ad.
Gold Coin: Egy ponttal növeli Doodle Bug pontjait.
Money Bag: Tíz ponttal növeli.
Pencils: Egy ceruzát ad a ceruzáinkhoz.
Eraser: Egy radírt ad.
Pencil-Sharpener: Egy szuper ceruzát ad a készletünkhöz. Nagyon hatásos.
Freeze-Time: 15 másodpercre megállítja az órát, a pálya végén pedig extra időként tünteti fel a program.
1-UP: Egy extra élettel gazdagít minket.
Ying-Yang: Az ismert fekete-fehér szimbólum a következő pályára kalauzolja Doodle Bug-ot.



Skull: Egy igen rondán kinéző koponya, mely lecsökkenti az energiánkat.
Assorted-Fruits: különböző gyümölcsök, melyekért bonus pontokat kaphatunk.
Small-Heart: Az energiánkat tölti fel maximumra ez a kis szív.
Switches: A kapcsoló segítségével jó vagy rossz dolgok tömkelegét kapjuk meg.

Bear



RED BARON MISSION BUILDER

/Dynamix/

1916 közepére nemcsak a Nyugati Fronton egymással szembenálló két fél katonáinak százezrei, hanem a korabeli sajtó és kezdetleges harctéri tudósításoknak köszönhetően a hátországban, relatív nyugalomban élő polgárság is ismerte Oswald Boelcke és Max Immelmann nevét. Nem méltánytalanul, hiszen ők voltak a Nagy Háború első ászai. (Kezdetben egy pilótát öt ellenséges repülőgép lelövése után illette meg a 'ász' elnevezés. Ez a szám a későbbiekben tízre emelkedett.) A katonai vezetés mindkét oldalon hamar rádöbbent, hogy a közhangulat javítása érdekében szükség van nyilvánosan ünnepelt hősökre, és ezt a szerepet az újonnan szervezett légi hadtestek pilótáira osztották ki, hiszen mint a levegő újkori lovagjai, ők voltak a nagyközönség érdeklődésének középpontjában.

Nemsokára rivaldafénybe kerültek az első francia (Fonck 75, Guynemer 54, Nungesser 45) és angol (Mannock 73, Ball 44, Collishaw 60) pilóták, egyre növekvő győzelmi listával. Őket követték a kanadaiak (Bishop 72) és a december 21-i hadbalépés után az amerikaiak (Rickenbacker 26 és Frank Luke 21). Azonban egyiküknek sem sikerült felülmúlni a háború légicsatáinak koronázatlan királyát von Richthofent, akinek halála napjáig 80 lelőtt szövetséges repülőgépet tulajdonítottak.

Freiher Manfred von Richthofen porosz nemesi család sarjaként, a társadalmi helyzetének megfelelő militarista nevelést kapta és természetesnek tűnt, hogy a Császári Német Hadseregben tiszti karriert csinál. Azonban a háború második évében szerzett sérülése után, sok más lovassági tiszttel egyetemben, kérte áthelyezését a vadászrepülőkhöz és a szövetségesek szerencsétlenségére, a kérelem pozitív elbírálásban részesült.

A légi háborúban 1916 közepén debütált, egy Albatros D.II-ekkel felszerelt század fiatal pilótájaként, mikor is egy német vonalak mögött lévő, vasútállomást támadó angol kötelékből kilőtt egy kétüléses vadászt. A sérült gépével leszállni kényszerült személyzet szerencsés volt.

Ezt Richthofen legtöbb áldozata nem mondhatta el magáról. Ezután csillaga rohamosan emelkedni kezdett.

Tizedik győzelme után már minden antant pilóta számára ismert volt a Vörös Báró (vagy a 'Le Diable Rouge'), ahogy ellenségei és barátai egyaránt nevezték.



1916 telén tizenegyedik áldozata az angol Lanoe Hawker volt és a tizenhatodik légigyőzelme után kinevezik a 11-es vadászszázad parancsnokának.

Ez lett a későbbiekben "Richthofen Repülő Cirkusza", mely a front legjobb pilótáit egy nagyobb egységbe csoportosította. Ez a többi 'jasta' (század) megfosztását jelentette legjobb pilótáiktól, viszont eredményképpen a feltűnő színekben pompázó gépek rajai megtisztították a front számos körzetét a szövetséges kötelékektől. Saját szempontjából ez volt a legsikeresebb időszaka; 1917. júniusára 57 ellenséges gépet lőtt le.

Tíz nappal később súlyos fejlövést szenvedett, de a szövetséges pilóták nyugalma nem tartott sokáig. Hamar felépült és élénkvörös gépével (mely a legbátrabb ellenfelet is félelemmel töltötte el) vezette egységét az összecsapásokba. Egy évvel később a Vörös Báró a 'Blue Max' és 78 légigyőzelem birtokosa, valamint Németország egyik legünnepeltebb embere volt. De egyre erősödött az az előérzete, hogy nem fogja megélni a háború végét. Betegesen rettegett attól, hogy gépében fog élve elégni, mint utolsó öt ellenfele. 1918. április 20-án két Sopwith Camel esett áldozatul spandauinak és ezzel győzelmei száma elérte a 80-at. A sors ekkor azonban közbelépett. Valószínűleg soha sem fogjuk biztosan tudni, mi történt április 21-én, mikor 17 Fokker Dr. I-et vezetve emelkedett utoljára a levegőbe.

Két ausztrál (RAFC) felderítő gép támadása közben keveredett az egység a nagyrészt újoncokból álló 209-es század Cameljei közé. A parancsnok, az ausztrál Roy Brown százados kiadta a menekülésre vonatkozó parancsot, mikor észrevette, hogy az első bevetését repülő May hadnagyot támadja az élénkvörös Fokker. Habozás nélkül csapott le a gépre és beleeresztett egy sorozatot. A német gép orra lebukott és a halott Vörös Báróval botkormányánál, Corbie város mellett a földbe csapódott.

A századosnak ítélték a lelövést, azonban a kérdés még ma is heves vitákat eredményez, mert nem kizárt, hogy R. H. Barron tüzér lövedékei okozták von Richthofen halálát, akit teljes katonai tiszteletadás mellett helyeztek örök nyugalomba a RAFC NS századának tisztjei.

Nem volt született pilóta, de kemény gyakorlással elég jártasságot szerzett. Igazi ütőkártyája viszont vadász szenvedélyében rejlett; érezte milyen szögből kell megközelíteni kiszemelt áldozatait és kitűnő célzóképességének köszönhetően sokszor egy rövid sorozattal végzett velük. Pont úgy ahogy végül vele is tették...

Mikor megjelent '91-ben, a legtöbb szakmai folyóirat kellő elismeréssel ismertette a Dynamix cég második repülőgép-szimulátorát, mely még mai viszonylatban is az első világháború légihadműveleteinek legszínvonalasabb adaptációja. Az viszont nyilvánvaló tény, hogy legyen bármilyen csodálatos is egy program, idővel fokozatosan elveszíti érdeklődésünket, hiszen korlátozott a küldetés készlete. Az októberben megjelent Mission Builder, pont ezen a helyzeten kíván változtatni és nem is akármilyen módon. A RBMB kiegészítő nemcsak egy könnyen kezelhető küldetés tervezőt tartalmaz, de öt új vadászgépet és hat többé-kevésbé ismert ászt is. De ne tétlenkedjünk tovább, ismerkedjünk meg új lehetőségeinkkel.

Első pillantásra a programon semmi változást nem észlelünk, viszont belépve a Fly Single Mission könyvtárba, rögtön

megbizonyosodhatunk arról mi is történt valójában. Két új pont jelent meg, a már jól ismert menük között; az egyik a tervezett küldetések kiválasztását és végrehajtását **(FLY A CUSTOM MISSION)** teszi lehetővé és ismertetése szükségtelen. A másik viszont sokkal érdekesebb; itt alakíthatjuk kedvünkre a küldetéseket **(BUILD A CUSTOM MISSION)**.

BELÉPÉS A TERVEZŐBE (M.B.): Lényegében a tervezés egy képernyőn, néhány ikon és az aktuális hadszíntér 80x80 mérföldes darabját ábrázoló térkép segítségével történik és a rendszer kezelése nem okoz különösebb nehézségeket, így csak a fontosabb funkciókról ejtek szót: Tehát adjunk egy nevet a tervezendő missziónknak és állítsuk be az egész bevetés idejére vonatkozó feltételeket.

A KÜLDETÉS IKON (MISSION): Első lépés a bevetés profiljának **(MISSION TYPE)** meghatározása, mely viszont a választható célpontok típusát determinálja. Légiharc **(DOGFIGHT)** estén ellenséges vadászokkal kell megbirkózni. Ha bombázó biztosítást **(ESCORT BOMBERS)** vagy bombázó elfogást **(STOP BOMBERS)** választunk, akkor saját gépeink védelmi, illetve az ellenséges kötelék elpusztítása a cél. Ezt ajánlatos a bombakioldás előtt végrehajtani. A léghajó kilövés **(DESTROY A ZEPPELIN)** és a léghajó elfogás **(INTERCEPT A ZEPPELIN)** különbség abban rejlik, hogy míg az első Zep 'céltalanul' repül, addig a másik bombázó küldetést teljesít valamely felszíni célpont ellen. A felderítő kíséret **(ESCORT RECONNAISSANCE)**, a ballon védelem **(BALLOON DEFENCE)** és a ballon pukkasztás **(BALLOON BUSTING)** egyértelmű. Az őrjáratozás **(PATROL)** nemcsak minden más célpontra vonatkozik, hanem cél kijelölése nélkül is alkalmazható. Öt hadszíntér **(MAP)**, London, Dunkirk, Verdun, Somme és Párizs, valamint környékük légtere változatos küldetések lehetőségét biztosítja annak ellenére, hogy az egyes területek memóriaszükséglete más és ez korlátozza a bevethető egységek számát. Sajnálhatjuk, hogy csak vadászgépeken és nem egy Zeppelinen vagy Gothán repülünk. A napszakok **(TIME OF DAY)** és a felhőzet **(CLOUDS)** pontos beállítása a látási viszonyok alakulását eredményezi, ami bár segítheti az eltűnést az ellenséges szemek elől, nekünk sem könnyíti meg a közelgő veszély észlelését. Az eligazítási szövegnek **(BRIEFING TEXT)** tartalmaznia kell a tervezett küldetéssel kapcsolatos fontosabb információkat és megírása természetesen ránk hárul.

A KÖTELÉK TERVEZÉS IKON (NEW GROUP): Ha beállítódtak a bevetés alatti



környezeti feltételek, ideje, hogy megjelenjenek a főszereplők; a gépek, léghajók és megfigyelő ballonok, melyek az akció mozgatói. Új kötelék **(GROUP)** alakításakor, miután eldöntöttük melyik szövetség oldalán kívánjuk vérünket ontani **(CHOOSE GROUP'S ALLIANCE)**, figyelemmel alakítsuk ki a kötelék összetételét **(CHOOSE GROUP'S TYPE)**, mert vadászpiloták lévén, csak a **SCOUT** formációkban vehetünk részt. A bombázókat, Zeppelineket, felderítőket és ballonokat a computer vezérli. Egy kötelék max. 4 db repülőgépből, vagy 1 db léghajóból állhat és ez utóbbiból az egész misszió alatt csak egy vethető be. A kötelékek száma a rendelkezésre álló memória függvénye. A GROUP-okat jelző ikonok más-más színben jelennek meg a térképen, ahol a berepülendő útvonal és navigációs pontok megtervezése, valamint a célok dezignálása történik. Bármely kötelék és nav. pont kijelölése az egér bal-, törlése pedig a jobb gombjának megnyomásával érhető el.

Egy négy gépből álló köteléknek max. 8 db navigációs pont jelölhető ki, míg egy Zeppelinnél csak az indulási és érkezési pont adható meg. Bármennyi gépből is áll a kötelék, csak egy célpontot támadhat. A felderítőballonoknak nem adható mozgási parancs, hiszen helyhez kötöttek. Őket minden esetben légvédelmi ütegek védelmezik, melyek 5000 láb magasságig hatékonyak, ezért ballonjainkat ne helyezzük ennél magasabbra. A biztos találat érdekében, a bombázók célpont feletti magasságát 1200 láb körül határozzuk meg. Pilótáink pedig 20000 láb magasság felett elájulnak az oxigénhiánytól.

Az utolsó navigációs pontot mindig saját terület felett jelöljük ki, mert ha az ellenséges légtérben marad néhány bombázónk ill. felderítőnk, ez kihat elért eredményünkre. Ha az utolsó navigációs pont egy szövetséges reptérre kerül, akkor ez tekinthető a kötelék új bázisának, melyre a leszállás külön elismerést jelent. Hajnali, szürkületi ill. éjszakai bevetések esetén, a bázis fényjelzésekkel segíti a leszállást. A számítógép által irányított gépek nem szállnak le, csak a reptér felett köröznek, míg gépünk földet nem ért.

Végül pár szó a **MEMORY METER**-ről, mely a tervezett bevetés nagyságáról tájékoztat. A sáv pirosra váltása (bővítés hiánya esetén) futtatási problémákat eredményezhet. Ha pedig a **"TOO MUCH!"** felirat jelenik meg, akár 20 MB-unk is lehet, a küldetés nem fog működni!

A KÖTELÉK FELADAT IKON (GROUP ASSIGNMENTS): Ezen a képernyőn az alakzatok, a gépek típusa és száma, a lőszer fajtája és a piloták képzettségi szintje mellett az adható parancsok is modifikálhatóak. De mit is takar ez?

LÉGIHARC (DOGFIGHT): A kijelölt útvonal mentén található összes gép lelövése a cél. A csak vadászoknak kiadható parancs teljesítése, a kijelölt ellenséges kötelék pusztulása után teljes.

KÍSÉRET (ESCORT): Bármely 'barátságos' köteléknek adható parancs, mely akkor teljesül, ha a védencek ismét biztonságban vannak.

VÉDELEM (PROTECT): A parancsot teljesítő vadászok bármely ellenséges köteléket megtámadnak, mellyel a védelmük alá rendelt gépekhez való útjukon találkoznak. A küldetés véget ér, ha a védendő gépeket már nem fenyegeti veszély.

ELFOGÁS (INTERCEPT): A vadászoknak a célt képező köteléket és ennek ½ mérföldes körzetében feltűnő minden más gépet el kell pusztítani a siker érdekében.

MEGSEMMISÍTÉS (DESTROY): Ez a vadászok által végrehajtandó parancs Zeppelinek, megfigyelő ballonok és az utukat keresztező bármely más ellenséges egységgel való bánásmódra utal.
BOMBÁZÁS (BOMBING): Ezt az utasítást kijelölt célponttal rendelkező Zeppelinek és bombázók teljesíthetik. Bombáikat a célpont felett elhaladva oldják ki és a bevetés az utolsó nav. pont elérése után tekinthető befejezettnek.
ŐRJÁRATOZÁS (PATROL): A vadászköteléknek nincs megadva egy konkrét célpont, így a kijelölt útvonalat követve, várnak spontán légiharc lehetőségre. A misszió véget ér, ha elérik az utolsó kijelölt pontot.
ÁTREPÜLÉS (TRAVERSE): Bármely támadandó célpont nélküli bombázó és felderítő egységnek adható parancs, mely a végső nav. pont érintésével tekinthető befejezettnek.

A NÉMET LÉGI SZOLGÁLATBAN RENDSZERESÍTETT ÚJ GÉPEK:
#1. HALBERSTADT D.II: Ebből a 120 LE-s Mercedes motorral felszerelt típusból 1916 tavaszán kerültek az első példányok a császári KEK (egyszemélyes-vadász század)-ekhez. A Spandau géppuskával felszerelt gép megbízhatónak és kellően erősnek bizonyult a legjobb szövetséges vadászokkal való egyenlő küzdelemre, így '16 nyarától, a Jasták megalakulásával fontos szerepet töltött be a légierőnél. Azonban lényegesen jobb paraméterekkel rendelkező ALBATROSS D.I és D.II megjelenése hamar véget vetett karrierjének és 1917. januárjában a legtöbb gépet kivonták a Nyugati Fronti szolgálatból.
#2. SIEMENS-SCHUCKERT D.III: Az egyik legjobb vadászgép volt a háború végén hadrendbe állított típusok közül. Bár 160 LE-s Siemens-Halske motorja nem tette kiemelkedően gyorsá, viszont kitűnő emelkedése és fantasztikus manőverező képessége következtében méltó ellenfél volt. Szélesebbkörű elterjedését nemcsak a német ipar helyzete, hanem irányításának nehézsége is korlátozta. Érzékeny, sok figyelmet és tapasztalatot igénylő masina volt, mely gyakran minden figyelmeztetés nélkül dugóhúzóba esett. A típus, melynek külön érdekessége, hogy (a korában rendhagyónak számító) négyágú légcsavarral volt felszerelve, 1918. júliusától a fegyverszünetig, korlátozott számban szolgált Franciaországban és a német hovédelmi századoknál.
#3. FOKKER D.VIII: Ezt az egyfedelű, vállszárnyú vadászgépet 1918. augusztusában vetették be először, és ezáltal joggal tekinthető az utolsó nagyobb számban hadrendbe állított német gépnek. Bár sokak szerint a háború egyik kiemelkedő



vadásza, a 'Repülő Borotva' nem volt egy sikeres konstrukció. Kiváló repülési tulajdonságai, manőverező képessége és sebessége ellenére nem volt kedvelt a pilótái körében. Ennek oka, a gyenge szerkezeti felépítésében rejlett, melynek következtében a gépek nagyobb része balesetekben pusztult el. A Jasta 6 több pilótája fejezte be dicstelenül pályafutását, miután a gép szárnya levált légiharc közben. Így az eredetileg E.V-nek nevezett típus csak korlátozott számban vett részt a Központi Hatalmak oldalán.

AZ ANTANT ÚJ VADÁSZGÉPEI:
#1. NIEUPORT 11: Ez az 1915. júniusában rendszeresített modell, ami 'Bebe' becenéven vált ismerté pilótái között, mozgékony, jóindulatú típus volt, de képességeit erősen korlátozta a 80 LE-s Le Rhome erőforrása által leadott szerény teljesítmény. Ennek ellenére, a könnyű fából készült, törékeny gép - korának kiemelkedő légiharcosai közé sorolható. A NIEUPORT 17 megjelenése után, 1916-ban vonták ki az aktív szolgálatból.
#2. NIEUPORT 28: Ennek az egy Lewis géppuskával felfegyverzett gépnek, a gyenge tervezés következtében, a repülőtulajdonságai messze elmaradtak a kortárs SPAD típusoktól. Következésképpen, a legtöbb gép a Franciaországban, 1918 elején alakuló amerikai századokhoz került és csak a nyár végén cserélődtek le SPAD XIII-asokra. A típus szerkezetileg törékeny, irányítás szempontjából labilis, mozgékonyságot illetően átlagos volt. Bár az M.B.-ben nem találtam kifogásolni valót, sajnálom hogy a kiegészítő lemez nem tartalmazott pár újítást - grafikai szempontból. Lehetett volna változtatni a Zeppelinek pusztulásán, hiszen felrobbanásuk közel sem élethű, valamint a géppuskák formáján is. A szimulációban minden géppuska a léghűtéses, perforált köpenyű Spandau-ra hasonlít és nem a robusztus, vízhűtéses Vickers-re, de úgylátszik ezek a kis hiányosságok nem zavarják a nagyközönséget. Tekintsük úgy a programot, mint egy új lehetőséget arra, hogy felfedezzük milyen is volt pilótának, netán ásznak lenni abban a háborúban, ahol először jutottak szerephez a repülőgépek mint fegyverek. Mikor még a fiatal és vakmerő pilótáknak kellett feltalálni azokat a manővereket, melyek életben tarthatták őket a légi-ütközetekben egy olyan korban, hol a hadbanálló felek pilótái félreállítva a gyűlöletet, a saját országuk iránt tanúsított hűségüket felülmúló, összetartó társaságot alkottak.

Sorell'

RED BARON MISSION BUILDER BILLENTYŰZET FUNKCIÓK:
CTRL + ESC: Kilépés a DOS-ba
F1 - F8: A kijelölt kötelék egyes navigációs pontjainak kiemelése
1 - 8: A kijelölt kötelék egyes nav. pontjai magasságának állítása
F: file műveleti menü
M: Bevetés paraméter menü
D: A térkép paramétereinek beállítása
N: Új légi egység alakítása
A: Az összes légi egység megjelenítése
G: A kiválsztott egység összetételének beállítása
?: Info az MB-ről
Alt + Q: Kilépés a DOS-ba
Alt + J: Dual Joystick & Rudder Support



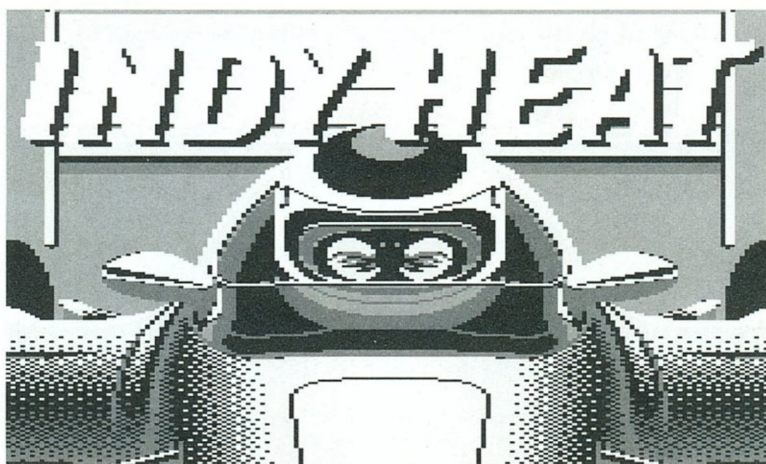
A száguldás varázsa

Kinn az út szélén bámuló emberek
Sok-sok autócsoda versenyre kél.
Furcsa, rossz érzés markolja szívemet:
Talán egy óra múlva lesz ki nem él.
/P.Mobil: Forma-1/

A tragédia már az első körben, közvetlenül a start után bekövetkezett: a nem véletlenül halálkatlannak tartott monzai versenypályán az 1978 évi világbajnoki címre is esélyes Ronny Peterson kocsija az őt éppen előző Riccardo Patrese gépéhez csapódott, majd a célegyenest határoló acélkorlátnak rohanva kigyulladt. Bár a mentést rövid idő alatt megkezdték, a lángoló roncsok közt eltöltött néhány perc végzetesnek bizonyult. Hiába volt a gyors orvosi segítség, hiába a gondos ápolás, a hetvenes évek végének legtehetségesebb pilótája másnapra a belélegzett mérges gázok hatására tüdőembóliát kapott, s a balesetet követően már magához sem térve elhunyt. A történtek után még sokáig vitatták a körülményeket, megpróbálván az akkor még nyegle csikóként száguldozó Patrese nyakába varrni a felelősséget, s csak hosszú idő múlva tisztázta őt egy polgári bíróság a vádak alól.

Nos, nem valószínű, hogy ilyen, vagy ehhez hasonló hátborzongató dolgok velünk is megesnének, főleg, ha csak jó öreg C=64-ünk gázpedálját tapossuk a padlóig. Jó-jó...tudom. Mit jövök itt ezekkel a marhaságokkal, mikor a többi oldalon a nagy Elvira nyomában kalandozhatunk egy újabb fejezetben. Én azonban személy szerint a varázslatok, szörnyek és rémek mesés világánál többre értékelem a kiakadó sebességmérő műszer realitását. Ennek jegyében kissé körülnéztem az elmúlt időszak autóverseny-kínálatában, persze a teljesség legcsekélyebb igénye nélkül. Az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy amióta az ACCOLADE kiadta a Test Drive és a Grand Prix Circuit című programokat, már nem készült újabb igazi "bennüléses" szimuláció, hiszen ezek a játékok - legalábbis C=64-en - kihozták a maximumot a lehetőségekből. Maradtak tehát a kívülről-felülről "vezérelt" autóversenyek, amelyek persze meg sem közelítik mondjuk az Amiga-s Lotus Esprit-et, de a hűségesebbek és a vékonyabb pénztárcájúak kénytelenek ezekkel beérni.

Ha valamiféle minőségi sorrendet akarunk tartani, akkor a már kb. egy évvel ezelőtt megjelent 3D Stock Car-ral kell kezdenünk a sort. A program terjedelme mintegy 150 blokknyi, de szeretném felhívni a figyelmét mindazoknak, akik a hossz láttán egy hegyeset készülnek sercinteni arra, hogy a játék remek szórakozást nyújthat akár négy játékos számára is. Aki meg szépet akar látni, az nézzen meg a Nemzeti Galériában néhány Madarász Viktor képet. Egyszóval, ez az autóverseny csúnya. A setup menüben néhány betű segítségével beállíthatjuk a kívánt opciókat: Q-A segítségével meghatározhatjuk a játékosok, és a computer által irányított versenyzők arányát, W-S-sel megadhatjuk az autók irányítását, P-R-rel kiválaszthatjuk azt, hogy egy futam hány körből álljon, s végül C-vel a nekünk megfelelő sorrendbe állíthatjuk a futamokat, annak megfelelően, hogy nehéz, vagy könnyű pályákkal kezdődjön a verseny. Maguk a pályák mind egy-egy képernyőnyi helyet foglalnak, így meg van az az előnyünk, hogy a kanyarok nem fognak meglepetéseket okozni. Természetesen minden futam előtt - mint a nagyoknak - részt kell vennünk egy időmérő edzésen. Ha meglátjuk autónkat, sőt, ha ki is próbáljuk, megállapíthatjuk, hogy a programozók bizony elég nagyképűek voltak a címválasztásnál, hiszen a gépek csak a legnagyobb jóindulattal nevezhetőek három dimenziósnak, ráadásul a "törékeny" jelző és minden tehetségem ellenére sem sikerült összetörnöm ezeket a leginkább Trabira emlékeztető jószágokat. Mindezek ellenére a négyfokozatú sebességváltó és az igencsak élethű csúszkálás néhány kellemes és izgalmas órát szerzett számomra.



Sajnos ez nem mondható el, a hasonló stílusban íródott Indy Heat című anyagról, bár az alkotók szemmel láthatóan mindent megtettek annak érdekében, hogy a játékot élvezetessé és változatossá tegyék. Van itt menedzselési lehetőség, futam közbeni javítás, és az autók is versenygép formájúak. A végeredmény mégis lehangoló. Fussunk néhány kört, hogy kiderüljön, mi is a probléma. A bejelentkező menüképernyőből azonnal kiderül, hogy legfeljebb ketten játszhatunk a gép által irányított másik két autó ellen. A "player 1 ill. 2. controls" opció alatt kétfajta irányítás közül választhatunk: autónk vagy folyamatosan arra halad amerre a joyt húzzuk, vagy csak a kanyarokban fordítjuk a karral a megfelelő irányba. Választhatunk még zene és hanghatás között is. A tűzgombot megnyomva a következő menübe léphetünk, melyben pénztárcánkhoz mérten mindenfajta extrával felszerelhetjük az autónkat. Először is nyomjuk meg a tűzgombot, és írjuk be nevünket. End után kiválaszthatjuk versenyzőnk orcáját, melynek a későbbiek folyamán semmi jelentősége sem lesz. Indulótőkénk 80.000 credit, elsőre ezzel kell gazdálkodnunk. Vásárolhatunk turbót (turbos), féket (brakes), gumit (tyres), bővíthetjük a teamot (crew), csökkenthetjük a fogyasztást (MPG), és erősíthetjük a motort (engine). Ha dilettánsok vagyunk, hagyatkozhatunk az általam eleddig ismeretlen Simon segítségére, aki szívesen segít kiválasztani a megfelelő variációkat (Simons pick). Ha sikerült minden pénzünket teljesen felesleges marhaságokra elpocsékolni, akkor a "Start Race" feliratra klikkelve megkezdhetjük az első futamot. Első ránézésre akár az előbb említett 3D. Stock Car pályája is lehetne, azonban ha jobban megnézzük, itt egy úgynevezett depot is láthatunk, ahová verseny közben kijöhetünk majd elvégeztetni a szükséges munkálatokat. Attól függően, hogy az elején milyen irányítást választottunk, vagy a tűzgomb, vagy a kar előrenyomása biztosítja a turbó bekapcsolását. A négy indulóból három, a beérkezési sorrendnek megfelelően - pénzjutalomban részesül, amiből továbbfejleszthetjük járművünket. Furcsa módon ebből következik a játszhatóság tönkretétele, ugyanis a tuningolás után néha olyan irányíthatatlan és őrült vágtába kezd a kocsi, hogy a pályá-

ról kicsúszva inkább egy megvadult fűnyíróra emlékeztet, mint versenyautóra. Persze, ha elég ügyesek vagyunk, előbb-utóbb sikerülhet annyi pénzt összehoznunk, hogy akár 3-4 másodperc alatt fussunk egy kört, de ez már annyira irreális lenne, hogy jobb ha egy jól irányzott reset-tel megszabadulunk a ránknehezedő terhertől.

Tulajdonképpen nem lett volna szükség ennyi szót vesztegetni a fentebb leírt két programra, ha a logikai játéközönhöz hasonlóan ezek is elárasztanának minket. Azonban ez nem így van, és viszonyítani is muszáj valamihez azt a két vadonatúj autóversenyt, amelyet ebben a hónapban sikerült megszereznünk. Szerencsére mindkettő más-más stílust képvisel, így nem okoz gondot az, hogy egyidőben jelentek meg.

Kezdjük az ismertetést a **Slicks!** című anyaggal, amelynek a fentiekhez hasonlóan pályaverseny a témája. Előnyére szolgál, hogy itt már valódi Formula 1-es gépekbe ülhetünk. Az egyszerre ketten is játszható program igencsak szokatlan újdonsággal szolgál. A már megszokott menedzselési lehetőségek helyett itt nem kell tuningolnunk az autót, egyszerűen el kell nyernünk az ellenféltől a gyorsabb gépeket. Erre egy hatfutamos világbajnokság keretein belül van lehetőségünk. Remek dolognak tartom, hogy a pályák vonalvezetése nagyjából megegyezik az eredetiekével, és a verseny közben folyamatosan scrollozódik elénk a pálya folytatása. Érdemes először practice üzemmódban begyakorolni a pályákat, mert a hirtelen kanyarok bizony gyakorta megoldhatatlan feladatok elé állíthatnak minket. A Grand Prix opciót választva megkezdhetjük a világbajnoki idényt. Először egy időmérő edzésen kell résztvennünk. Törekedjünk a minél jobb idő elérésére, mert a startpozíciónak igen nagy jelentősége van. Egy kör megtétele után a gép rangsorolja a résztvevőket, majd a futam előtt lehetőséget biztosít arra, hogy az elért edzéseredményeket figyelembe véve különversenyre hívjuk ki egy-egy ellenfelünket. A joy fel-le mozgatásával egyenként megismerhetjük ellenfeleinket, autójuk márkáját, gyorsaságát, teljesítményét, a táblázaton elfoglalt helyezését és pontszámát. Célszerű mindig azt az ellenfelet kihívni, aki az edzés során egy hellyel előttünk végzett, mert nagy valószínűséggel csak az ő megelőzésére van esélyünk. Többször előfordul, hogy remek edzésidőt futunk egy gyengébb kocsival, de mielőtt kihívhatnánk bármelyik ellenfelünket, egy ócska tragaccsal rendelkező már megteszi ezt velünk szemben, s mi kénytelenek vagyunk ennek a kihívásnak eleget tenni. Mindazonáltal, ha elég ügyesek vagyunk, és a lehető legtökéletesebb kanyartechnikára törekszünk, a hatodik futam végére már egy igen jó autó birtokában lehetünk. Szerencsés programozói fogás, hogy a világbajnokság befejezése után bárhányadik helyen végeztünk, az új bajnokságot a már megszerzett géppel kezdhetjük meg, s ha elég kitartóak vagyunk, egy-két



évad után nemhogy egy McLaren lesz a tulajdonunkban, hanem akár a világbajnoki dobogó legfelső fokára is állhatunk.

A végére hagytam a majdnem legjobbat. Hogy miért csak majdnem? Hiszen a program rendesen meg van tömve mindenféle menedzselési opcióval, valamint a Street Rod-ból már ismerős fogadásos autóversenyekkel. Sajnos azonban magának a versenynek a kidolgozására már kevesebb energiát fordítottak az alkotók, így az igen szegényesre, mondhatni primitívre sikerült. Betöltés után kiválaszthatjuk a számunkra legszimpatikusabb pilótát, akinek bőrébe bújva gyarapíthatjuk majd pénzünket, és tehetjük egyre jobbá autónkat. Előre bocsájtom, elég nehéz lesz a döntés, mivel a versenyzők túlnyomó része igen randa pofával rendelkezik. Persze mit is várhat az ember ezektől az amerikai országutakon száguldozó fickóktól. Az első képernyőn feltűnik az Egyesült Államok térképe, kiegészítve néhány választható lehetőséggel. Drivers alatt megnézhetjük mind a tizenkilenc lehetséges ellenfelet, pontszámát, pozícióját. Options alatt a töltés és a mentés lehetősége rejtőzik. A Buy Pass lehetőséggel most nem kell még foglalkoznunk, egyenlőre csak annyit róla, hogy ha sok pénzt nyertünk már, akkor az itt megvásárolt kártyákkal vehetünk részt azokon a futamokon, amelyek megnyerésével felsőbb osztályba léphetünk. A Shop felirat alatt végre akcióba léphetünk: itt vásárolhatjuk meg azokat a legszükségesebb dolgokat, amelyek elengedhetetlenek ahhoz, hogy esélyünk legyen a győzelemre, a csúszós úton rendkívül fontos gumiktól, a legújabb nagyteljesítményű motorig. Mivel most még igen szerények anyagi lehetőségeink, jobb ha nem veszünk semmit, hanem a térképen világító valamelyik csillagra klikkelünk. Itt tájékoztatást kaphatunk az ott tanyázó ellenfelekről, a nevezési díjról, az időjárási viszonyokról, valamint arról, van-e fakabát a környéken. Ha a terepet megfelelőnek találjuk, nyomjuk meg a tűzgombot, és utazzunk a kiválasztott városba. Itt találkozhatunk az ellenfelekkel, akiket licitálva kell rákényszeríteni arra, hogy minél több pénzt költsenek a fogadásra. Ha elfogadják a feltételeket, kezdődhet a verseny. Most kint állunk az országúton, s ha a kart előre nyomjuk, kezdetét veszi az őrült száguldás. Az előttünk haladó két világos autó lesz az ellenfelünk, a többiek csak közlekednek. Alapállapotban nem fogjuk tudni megelőzni őket, erre szolgál a space lenyomása. Ilyenkor bekapcsoljuk a turbót, és néhány mérföld erejéig megduplázhatjuk sebességünket. Mivel evvel az eszközzel csak nyolc alkalommal élhetünk, célszerű takarékosan bánni vele. Ha befejeztünk egy futamot, menjünk a garázsba, ahol kijavíthatjuk - persze nem ingyen - a kocsiban keletkezett károkat. Ha már elég mennyiségű pénzt nyertünk a tudatlan suhancoktól, térjünk be a shop-ba, és vásároljunk útlevelet a felsőbb osztályba. Ha őszinte akarok lenni, akkor meg kell mondanom, hogy ennél tovább még nem jutottam, nem csak azért mert maga a verseny unalmas, hanem mert a mellettem lévő gépen éppen az Elvira második része fut, s realitás ide vagy oda, mégis csak megnézem már magamnak, tényleg olyan szuper-e?

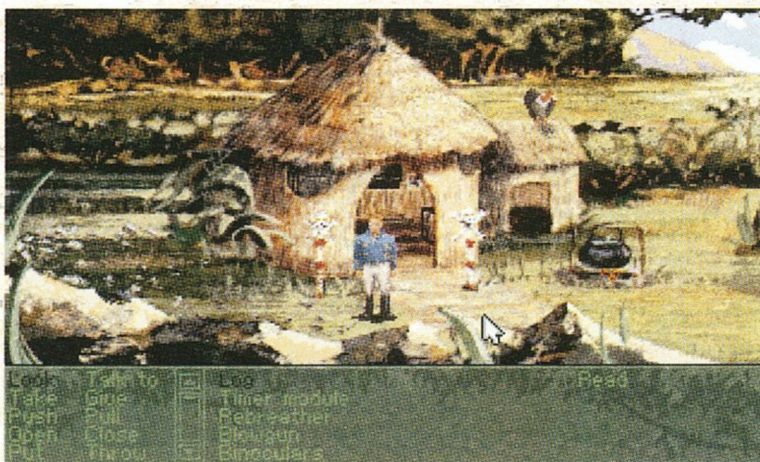
Dzsambo Steven

Ui: Tényleg olyan !!!

Rex Nebular

A Microprose még nem adott ki kalandjátékokat, de az első ilyen stílusú játékuk meglepően jól sikerült! (Ez jellemző mostanában minden játékukra). Valószínüleg egy sorozatra számíthatunk, ami nem lenne kellemetlen a játék grafikáját és ötletességét tekintve. A Cosmic Gender Bender c. játék célja egy rendkívűl értékes vázát elvinni a megbízónknak. A kezdet szerencsés, pont arra a bolygóra zuhanunk le meghibásodott űrhajónkkal, amelyen azt a vázát rejtegetik a NŐK...

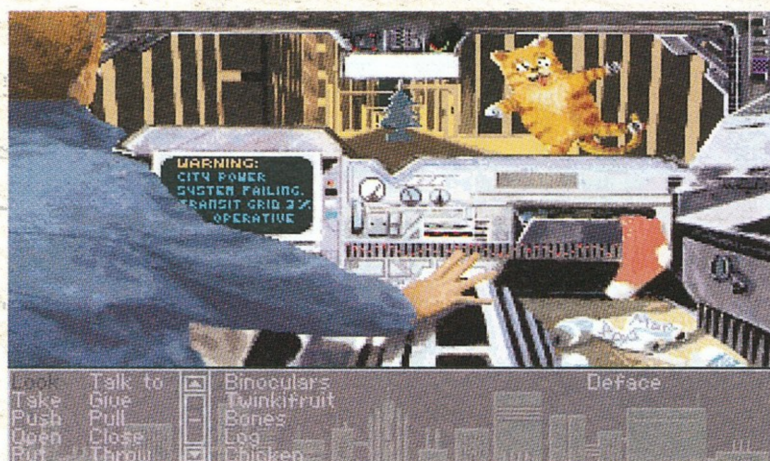
Amikor magamhoz tértem, láttam, hogy a víz alatt vagyok az űrhajómban. Leültem a székembe és megnéztem kamerával a felszínt. A látvány igen feldobott. Egy hölgyemény a vízből lépkedett kifelé, alig csodálhattam lágy domborulatait, mert elromlott a kamera... A látványon felbuzdulva elkezdem keresi valami levegőztető készüléket. A társalgóban magamhoz vettem a falról kedvenc távcsövem. Bekukkantottam a frigóba és kivettem egy hamburgert. - Fujj, ez rohadt és büdös - lehet, hogy régóta nem olvasztottam le a hűtőt? Belépve a gépházba, megállapítottam, hogy elég ramatyul néz ki. Összeszedtem az asztalról az időmodult. Az asztal mellett egy levegőztető készüléket találtam. Irány a felszín. Békésen úszkáltam a vízben, ahol furcsa növénnyel találtam magam szemben. Nagyívben elkerültem. Víziakna, ha ha ha. Jé, egy döglött hal. Jól jöhet még. Tovább úszva láttam, hogy egy lila víziszörny állja utamat. Megtömöm a döglött halat a rohadt hamburgerrel, és oda dobtam neki. Lázasan bekapta és rövidúton felfordult. Beúszva a barlangjába, végre kint voltam a vízből. A réten balra folytattam az utam, ahol egy elég különös kunyhó állt. Belépve, kitömött fejek lógtak a falon, jobbra egy medve ketrecbe zárva, az asztalon mindenféle kacat. Odasétálva az asztalhoz, eloroztam egy fúvócsövet és a mérgezett nyílvesszőket. Tovább haladva egy kis tisztáson át vezet az út, ahol a fáról hangokat hallottam. Ahogy a fa alá értem - puff, máris csillagokat látok. Az egyenleg: fáj a fejem, és eltűnt a távcsövem. Rohadt majom. Mindegy, folytattam utam, keseregve kedvenc tárgyam elvesztésén. Ekkor egy hölgyet pillantottam meg. Szóba elegyedtem vele és amikor olyan komoly kérdéseket tett fel, hogy "hova teszem a villát terítésnél", meg "valódi férfi vagyok-e?" - kezdtem gyanakodni. Hát nagy nehezen meggyőztem. Erre behívott a kunyhójába és kézzelfogható bizonyítékát kellett adnom állításomnak. A kellemes percek elmúltával magamhoz vettem egy twinki-gyümölcsöt. A kunyhóból kijövet észrevettem, hogy van hátul másik kunyhó is. Odaérve egy nő lépett elém, valami furcsa hangot hallatva meglendítette a lábát. (Auuuuu!!) Egy kis tisztáson tértem magamhoz, igen furcsa fájdalmak közepette. Visszafelé haladva a réten megláttam, hogy egy majom ugrál a fán, kezében a távcsövem. A fa alatt kezembe vettem a fúvócsövet és sorozat lövést adtam le a mérgezett nyilvesszőkkel. Ettől a majom fejest ugrott a földbe és fejét fájlalva eltántorgott. Végre újra van távcsövem. Visszaérve a rétre, a twinkigyümölcsöt letettem a csapdára. Félre állva vártam a következményeket. Ekkor egy pattogó valamit látok közeledni. Fujj, egy dagadt nőszemély, aki fejest ugrik a gyümölcsre és beleáll a gödörbe. Folytattam az utamat előre. Újra egy kunyhó, mellette csontok. Felvettem a csontokat (de minek?). Felmásztam a toronyra, körülnéztem a távcsővel. Nicsak, valaki belépett egy teleportba és beütött egy számot. Gyorsan odamegyek - gondoltam - megjegyzem a teleporter számát. Beütöttem a számot amit láttam, és máris egy új helyen találtam magam, ahol már vártak rám. Sajnos a fegyveres hölgyek elvezettek a másik szobába, ahol elkoboztak tőlem minden tárgyat. Elvezettek a cellám felé. Útközben a 2-es cellában egy furcsa lény éppen egy őrt eszegetett. Szép kis hely - állapítottam meg.



A 3-as cellában egy másik lény üldögélt. A 4-es cella az enyém lett. Éppen a dolgomat végeztem a megfelelő helyen, amikor hangokat hallottam a 3-as felől. Odahajoltam a falhoz és szóba elegyedtem vele. Megtudtam tőle, hogy a bolygón nincsenek férfiak. Meghaltak a nagy nemi háborúban. Nesze neked egyenjogúság. Ahogy abbahagytuk a beszélgetést, máris jöttek értem és elvittek egy másik szobába ahol - pufff!.... filmszakadás. Mikor magamhoz tértem egy asztalhoz szíjazva, egy asszisztens állt mellettem. Elbeszélgettem vele. Megtudtam hogy van egy GenderBender, ami a férfiakat átalakítja nővé és vissza. Beszélgetésünk egy nagy morajjal véget ért. A hölgy távozott. Egyedül maradtam, ezt kihasználva elvettem az asztal mellől a szikét. Bevittek a laborba, ahol egy nő elkezdett kérdezgetni mindenfélét. Hamar rájöttem, hogy mindenbe bele kell egyezni, különben szétveri a fejemet. Beszélgetésünk végén kaptam egy szurit. Ismét filmszakadás. A cellámban ébredten. Egyből nekiálltam a szellőző rácsot szétszedni a szikével. Bejutottam a szellőzőbe. Átmásztam a 3-as cella szellőző rácsához és szóltam a barátomnak. Örült neki és azt tanácsolta, hogy engedjem ki. Előremásztam az 1-es cella előtti helyiségbe, ahonnan a börtön ajtókat lehet manipulálni. Kinyitottam az összes ajtót. Eközben megszólalt a riasztó és már ott is volt egy gárdista. Felszólított, hogy adjam meg magamat, de addigra odaért a furcsa barátom és egy laza mozdulattal felkente a falra. Megköszönte, hogy kiengedtem és távozott. Kimentem a folyosóra. A látvány nem volt valami kellemes. Mindenhol hullák, összetört berendezések. Bemegyek a szemben lévő helyiségbe és meglátom a GenderBendert. Belépve, rövid idő alatt átváltoztatott nővé. Elég furcsán éreztem magamat, de hamar megszoktam. Visszamentem oda, ahol elvették tőlem a tárgyaimat. Odalépve a szekrényhez ki akartam nyitni. Nem ment, mert kézrátevős érzékelővel látták el. Körülnézve, észrevettem a földön egy gárdista kezét. Felvettem és ezzel próbáltam meg kinyitni az ajtót. Sikerült a tárgyaimat újra birtokba venni. Körülnéztem, hátha van valami hasznosítható tárgy. Leltem egy magnót, jó lesz még. Elsétáltam oda, ahol a teleporter kirakott. Ott találtam egy má-

sik gárdistát, nem valami jó állapotban, de a zsebéből egy zsinór lógott ki. Egy hitelkártya. Elindultam visszafelé. Egy biztonsági rendszer. Megúsztam, nőként. Egy éjszakai bár. Benn nők ültek, csak nők. Odamentem az egyikhez, szóba elegyedtünk vele. Én marha, úgy mutatkoztam be, mint Rex. Odalépve a pulthoz felültem a székre és észrevettem, hogy egy papír lóg ki a zsebéből. Alkalmas pillanatban kivettem, megtudva így a teleporter kódokat. Ez jó. Biztonsági zárral ellátott ajtók. Bementem a laboratóriumba. Furcsa robbanásnyomok. Ez volt az a moraj. Körülnézve találtam három vegyszert. Továbbjutva elvonultam oda, ahol lekötöztek. Egy másik asztal is volt ott, egy pofás füstölgő hullával. Észrevettem a hulla mellett egy kazettát. No ez jó a magnómhoz. Beraktam a magnóba és meghallgattam. A szalag tartalma: ... itt a professzor. Egy új robbanószert készítettem, beledobok az alkoholból, ******************** ** Áhá, körülnézegettem a börtönökben. Ahol a szörny ette a gárdistát, talátam egy biztonsági kártyát. Visszamentem a bárba és vettem egy üveg alkoholt a pultnál. Irány a labor és a megadott paraméterekkel a keverőgépben összekeverni a robbanóanyagot. De nincs mibe raknom. Bementem a raktárba - az azonosító kártyámmal, és felvettem két töltényhüvelyt. Visszamentem a laborba és megtöltöttem. Kifelé menet bementem a lőszerraktárba körülnézni. Találtam egy célmodult. Gondoltam egyet - visszamegyek, ahhoz a hölgyhöz, aki úgy elintézett. Hátha most már nem bánik el velem, mivel nőnek nézek ki. Odaérve a teleporterhez, beütöttem azt a kódot amit fenn megjegyeztem. Vissza a hátsó kunyhóhoz és máris nem bántanak. Szóba - elegyedek a hölggyel, elkérem tőle a sültcsirkét. Irány a GenderBender. Végre megint férfi vagyok. A teleporteren végigpróbáltam a kódokat, amit a papíron találtam. Volt két új kód. Az egyik a városba juttatott, a másik a reptérre. Elmegyek a városba. A teleporter mellett van egy ajtó, amihez kártya kellene. Leltem egy autót, amivel közlekedhetek. Beülve az autóba kiderült, hogy kétszintes a város. Elmentem az első állomásra. Egy laboratórium és egy szoftverház volt ott. A laboratóriumban egy lézerfegyver állt, amíg be nem kapcsoltam... A célt szanaszét lőtte a lézersugár. De nem tudtam kikapcsolni. Bementem a szoftverházba nincs sehol semmi. A következő állomáson, egy bár meg dóm volt. A bárban felvehettem egy horgászbotot, meg egy "pad" kulcsot. A dómba nem tudtam bemenni. A következő állomáson egy lift várt, de "idkártya" kellett hozzá. A következő állomás már az emeleten volt. Odamentem a "pad"-hoz és használtam a kulcsot. Ezzel leengedtem egy hajót az alsó szintre. A következő állomáson egy nagy akvárium áll egy szörnnyel. Tovább. Egy autószerelő műhely. Magamhoz vettem egy visszapillantó tükröt és egy policement ragasztót. Továbbálltam. Egy videotéka, zárva. Egy lakás. Bent egy széf a falon. A belső szobába felvettem egy púderes dobozt és egy papírt, amin a széf kódja látható. Odamentem a széfhez és kinyitottam a kód segítségével. A széfben egy kulcsot találtam. Vissza a videotékához. A kulcsom nyitotta a videotéka ajtaját. Bent körülnéztem és láttam valamit a padlón. Megnéztem közelről, valaki sokáig állt a cementben. De büdös! Felvettem a telefon kagylót és szétszedtem. Kaptam két elemet. Kiléptem a tékából, be a szemközti sikátorba. Ott találkoztam egy rockkerrel. Elbeszélgettem vele. A végén odaadtam neki a két elemet. Ő ennek fejébe adott egy hamis ID-kártyát. Ezzel visszamentem a lifthez és beraktam a hamis ID-kártyát a lift szenzorába. Fenntaláltam magam egy nagyon magas helyen, ahol megláttam a város felépítését. Egy vulkánra épült, ez melegíti. Körben víz. Ez a hely magasabban van, a viz szintjénél. Ekkor jöttem rá, hogy úgy jutok ki, ha elárasztom az egész várost vízzel és a leengedett csónakkal elevezek. A víz beáramlása elsodorja a csónakot, ha nem kötöm ki.

Szétszedtem a horgászbotot, így egy erős damilhoz jutottam. Ezt a damilt kikötöttem itt fenn. De még nem rendelkeztem robbanószerkezettel. Odébbsétálva láttam egy kupac csontot. Jobban megnézve, találtam a csontok között egy jó ID-kártyát. Ezzel vissza a teleporter melletti ajtóhoz. Kinyitottam a jó ID-kártyával, és benn találtam két detonátort. Összeraktam a megtöltött töltényhüvelyt a detonátorral és készen állt a bomba. Elmentem a bárhoz. Ide engedtem le a csónakot és a damilt. A damilt odakötöttem a csónakhoz. A cél az akvárium. De nem lesz jó, ha odadobom a bombát, mert én is elúszok. Ezért rászereltem az egyik bombára az időmodult. Így lett időm felmenni a tetőre. Leraktam az időzített bombát a párkányra és beállítottam 5.00 percre. De a kijelzőn 5.00 után 4.45, 4.07... Siettem a lifthez. Felértem, ekkor robbanás. Elárasztotta a víz a várost. A csónakot odahúztam magamhoz. S ekkor eszembe jutott a szörny az akváriumnál. Összeraktam a bombát a csirkével. Lett egy csirkebomba a szörnynek címezve. Beültem a csónakba. Erre egyből kijött a szörny. Én egy laza mozdulattal odadobtam a csirkebombát. Ráharapott, pechére. Tovább folytatva az utamat, találtam egy palackot. Bejutottam a vázához, amiért elküldtek. Irány a teleporterhez. Elteleportáltam magamat a reptérre. Kimentem az első leszálló helyre. Elég rég nem használták, a pálmafa átnőtt egy gépen. Elvettem a pajzsmodult a gép alól. Vissza a teleporterhez, a falon bekapcsoltam az antigravitációt. Elmentem a második leszálló pályára is. Láttam ahogy a pajzs megszűnik. Vissza az első leszálló pályára. Ekkor leesett egy kókuszdió a fáról és kivert a roncs űrhajóból egy távirányítót. Áldott gravitáció. A pajzsot átállítottam távkezelésre. Beültem a második leszálló pályán lévő csillaghajóba. Észrevettem, hogy betört az üveg, de sebaj beragasztottam policementel. A helyére került a pajzsmodul, és a célmodul. Távkezelővel bekapcsoltam az antigravitációt. Irány haza. Útközben még megtámadtak a hölgyek, szerencse, hogy volt pajzsmodul, és célmodul. A hölgyek pechére. Átadtam a vázát a megrendelőnek, de ügyes voltam és az orra előtt levertem. Összetört a vacak kócsög.



Ákos "Rex" &
Shy "Nebular"



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

A sikeres BATTLE HAWKS és THEIR FINEST HOUR után, most a II világháború egy újabb fejezete, a kontinentális Európa feletti csaták kerültek feldolgozásra. A szimuláció érdekessége, hogy bepillantást nyerhetünk a Harmadik Birodalom repülőgépfejlesztési programjának titkos dokumentumaiba.

BEIRATKOZÁS A REPÜLŐ ISKOLÁBA (FLYING SCHOOL): Itt az első lehetőség a gépcsodák berepülésére és a harci manőverek begyakorlására. Van légi- **(GUNNERY PTC.)** és rakétalövészet - **(ROCKET TR.)**, légiharc - **(DOGFIGHT TR.)**, bombavetés - **(BOMPING PTC.)**, bombázóelfogás - **(B-17 INTERCEPT)** és védőkíséret - **(ESCORT MISSION)**, valamint mélytámadás - **(GROUND ATTACK TR.)** gyakorlási lehetőség. Ezeket a offenzív módokat egészíti ki két, inkább érdekes mint hatékony támadási forma, melyeket a Luftwaffe dolgozott ki a tömegesen támadó bombázó kötelékek megtizedelésére. A 'levegő - levegő' bombázást **(AIR TO AIR BOMBING)** 1943 közepétől egy kísérleti repülőegységgel gyakorolták be, majd próbálták ki. A kezdeti sikerek inkább a támadási mód szokatlanságának voltak köszönhetők és a későbbiekben a bombázók védekező manőverei csökkentették a találati arányt. A hosszútávú kísérővadászok megjelenésével ezek a bevetések erősen redukálódtak, hiszen a bombákkal terhelt, emelkedőképességükben és manőverezőképségben erősen korlátozott gépek könnyű prédái voltak az USAAF vadászgépeinek. A 'vadászököl' **(JAGDFAUST TR.)** bevetések az Me-163 objektumvédelmi vadász nagy sebességére alapultak, mely lehetővé tette a bombázó box-okon való relatív sértetlen átrepülést. A pilótának egy rácsapásra volt lehetősége; megcélzott egy bombázót, kilőtte rá R4M rakétáit és kihasználva sebességi fölényét, megpróbált eliszkolni a kísérő vadászok elől. A gép csekély üzemanyagellátmánya korlátozza ez a támadási módot.

TÖRTÉNELMI BEVETÉSEK (HISTORICAL MISSIONS): Eddig a Lucasfilm Games hivatalosan 40 USAAF és 43 Luftwaffe küldetést adott ki, amelyek a léghiháború híresebb konfliktusainak felelevenítését teszik lehetővé. A számos bombatámadás (RAID) mellett, változatosságot jelent a hadszíntér egy-egy ászának megjelenése és a velük vívott gépet és pilótát próbára tevő párharc **(FACE OFF)**.

KÜLDETÉS SZERKESZTÉS (CUSTOM MISSIONS): A hét periódus közül, (melyekre a '43 augusztusa és '45 júniusa közötti események vannak fel osztva), bármelyik kiválasztható. Minél előrehaladottabb az idő, annál több az érdekes fegyver, ill. annál jobb/rosszabb a hadi helyzet. A misszió fedőnevének betáplálása után állítsuk össze a résztvevő légi egységeket **(CREATE FLIGHT GROUPS)**, a meghatározott számú gépek igénybevételével **(PLANES AVAILABLE)**. A kötelék formáknál **(FORMATIONS)**, a **KETTE** géppárt **(LEADER + WINGMAN)**, a **SCHWARM** pedig rajt **(2 KETTE)** jelent, melynek formája egyezik a **FINGER FOUR**-ral. A korai terepszín **(CAMOUFLAGE/EARLY)** valóban ilyen kifestésű gépeket jelöl, míg a késői **(LATE)** esetén a szövetséges repülők ezüst színűek, hiszen ők az egek urai Európa felett.



PARANCSOK (ORDERS): Közel kíséret **(ESCORT CLOSE)**, légtér biztosítás **(ESCORT TOP COVER)**, zuhanóbombázás, és géppuskázás **(DIVE BOMB + STRAFE)**, szabad vadászat **(FREE RANGING FIGHTER SWEEP)**, kötelék repülés **(FORMATION FLYING)**, szintibombázás **(LEVEL BOMBING)**, bombázók támadása **(INTERCEPT B-17)**, először a kísérők ártalmatlanná tétele **(INT. ESCORT FIRST)**, bármely légi cél támadása **(INT. F. / B.)**. A repülési tervnél **(FLT PLAN)**, a megtámadandó felszíni célok is kijelölhetők **(ATK)**. Egy kötelék, csak egy objektumot támadhat.

EGYÉNI SZOLGÁLAT (TOURS OF DUTY): Érdekessége, hogy az amerikai pilóták un. turnusokban **(TOURS)** vettek részt a háborúban, ami a vadászpilótáknál 40-45 bevetést, a bombázószemélyzeteknél 25-30-at jelentett és melynek teljesítése után visszatérhettek az államokba. Persze sokan 2-3 turnust is vállaltak; belőlük kerültek ki az ászok. A németek helyzete ettől eltérő volt. Egy pilóta addig harcolt, míg fogságba nem került, meg nem halt, vagy túl nem élte a háborút. Az utóbbi kategória látványos győzelmi listával büszkélkedhetett.

HADMŰVELETI - CSATÁK (Campaign Battles): Ha már elég tapasztalt pilótával rendelkezünk, kezdődhet a hadművelet **(START NEW CAMPAIGN)**. Három különböző célkitűzés szerepelhet a terveink között **(CAMPAIGN OPTIONS)**, melyek időrendben kapcsolódnak egymáshoz. 1943 közepétől irányíthatjuk illetve védekezhetünk az ipart pusztító bombázások **(STRATEGIC BOMBING)** ellen, kivívhatjuk a légifölényt Normandia partjai és nyugat-európa felett, a partraszállás sikeres támogatása ill. tengerbe szorítása céljából **(D-DAY AIR SUPERIORITY)**, valamint lehetőség nyílik a végső győzelemig **(FINAL VICTORY)** küzdeni. Ez utóbbi helyzetben a Luftwaffe esélyeit csökkenti a szövetségesek jelenléte a kontinensen, hiszen Franciaország jelentős része már felszabadult. A valóságtól eltérően a hadiszerencse nem Fortuna kénye-kedve, hanem inkább a mi ízlésünk szerint alakulhat, hiszen a hadművelet folyhat a történelmi tényeknek megfelelően **(HISTORICALY ACCURATE)**, vagy kedvezhet a szövetségeseknek, illetve a németeknek **(FAVOURS AMERICAN, GERMAN SIDE)**. Mivel az ellenség totális elpusztítása lehetetlenség lenne, így a győzelem bizonyos célok megvalósításával érhető el, melyek a hadműveletet összegző **(CAMPAIGN SUMMARY)** ké-



pernyőn találhatóak. Ez a helyzetjelentés **(STATUS)** számos fontos tényezőt tartalmaz, ezért ismertetésük, bár kicsit száraz a téma, lényeges. A **MISSION** és **CAMPAIGN OBJECTIVE** értelemszerűen a jelenlegi küldetés és a teljes hadművelet céljait jelöli meg. A vereség feltételei **(LOOSING CONDITIONS)** akkor teljesülnek, ha a raktáron lévő **(IN STOCK)** üzemanyag **(GASOLINE)**, lőszer **(MUNITIONS)** és golyóscsapágy **(BALL BEARINGS)** mennyisége valamint a szállítási rendszer állapota **(TRANSPORTATION CONDITIONS)** egy megadott minimális érték alá süllyed. A győzelem feltételei **(WINNING CONDITIONS)** a határidő betartása **(DAYS PASSED)** és az előirányzott megtorló fegyver találatok teljesítése Anglián **(V-WEAPON HITS)**. Nyomon követhető a pilótaállomány **(PILOT AVAILABILITY)** valamint a légi csoportok alakulása **(TOTAL GERMAN, AMERICAN GROUPS)**, melyek a bevetett **(DEPLOYED)** és tartalékban lévő **(RESERVES)** egységek számát mutatják. Informálódhatunk a kutatótelepek hatékonyságáról **(RESEARCH SITES OPERAING AT %)** és arról, hogy melyik titkos fegyver típust **(SECRET WEAPON)** hány telep fellyleszti **(# OF SITES RESEARCHING)**, milyen feltételezett határidővel **(EST. DAYS TO COMPLETE)**. Hasonló jelentések olvashatók a repülőgépipar **(AIRFRAME INDUSTRY)**, a hajtóműipar **(AIRCRAFT ENGINE INDUSTRY)** és az olajipar **(REFINING INDUSTRY)** helyzetéről is. Finomítóinkban három fajta üzemanyagot állítanak elő, melyek közül a benzin **(GASOLINE)** a felszíni szállításban, a repülőgép benzin **(AVIATION FUEL)** a propelleres, míg a kerozin **(JET FUEL)** a lökhajtású gépek működtetésében kerül felhasználásra. A motorgyárak kezdetben csak dugattyús- **(PISTON)**, később már sugárhajtóművek gyártására is képesek, de ez az új típusok kifejlesztésétől függ. Az elkészült gépek mint tartalékok kerülnek feltüntetésre és külön kell őket áthelyezni csapatszolgálatba **(TRANSFER)**, mely a távolságtól függően időt vesz igénybe. Már harcban állóegységek áthelyezése **(UNIT TRANSFER)** is lehetséges. Meglévő pilótáink kinevezése és új emberek teremtése a **ROSTER** funkcióval történik. Ez azért lényeges, mert a stratégia forma ellenére, részt kell vennünk a légiharcokban. Felgyorsítható az idő múlása **(SKIP)** is, de ennek a hátránya, hogy egyoldalúan felfüggesztjük védekező ill. támadó tevékenységünket, míg az ellenfél zavartalanul működhet. Bármely stratégiailag fontos komponens gyártásának megszűnése, ill. raktárból való kifogyása gyászos következményeket von maga után, így próbáljuk harmonizálni a termelést az igényekhez, és ne dédelgessünk grandiózus terveket, ha nincs megfelelő ipari háttér. Ha viszont sikerül elindítani bármely megtorlófegyver (V1, V2) gyártását és a kilövőállásokat nem foglalta el az ellenség, akkor indulhat Anglia ellen a támadás.

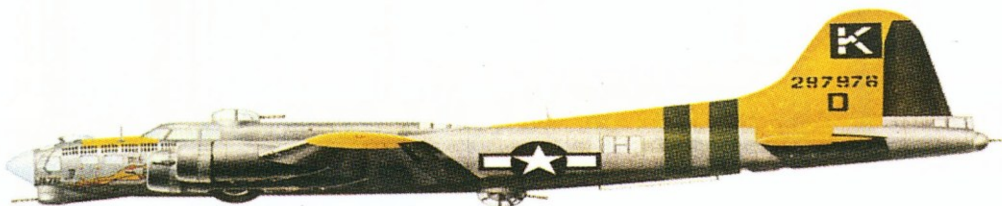


A TÉRKÉP ÉS OBJEKTUM JELÖLÉSEK: Felségjel: repülőtér. Invertált T: légvédelmi üteg. Fúrótorony: olajfinomító. Gyár: lőszergyár. Repülő: repülőgépgyár. Propeller: repülőgépmotorgyár. 6 pontos csillag: golyóscsapágy gyár. Mozdony: vasúti központ. Kérdőjel: Kutató központ. Rámpa: V1 indító. Rakéta: V2 indító. Kék alapúgép: ellenséges repülő. Minden üzemről lekérhető, hogy jelenleg hány %-os teljesítménnyel termel **(OPERATING AT % OF CAPACITY)** és az iparág összstermelésének hány %-át adja. **(ACCOUNTS FOR % OF INDUSTRY)**. A gépgyártásban és fejlesztésben érdekelt üzemeknél meghatározható a gyártandó típus **(RESEARCH)** és az, hogy elkészült gép ott maradjon ill. tartalékba kerüljön **(DISPERSED)**. A reptereken beállítható a készültség foka **(RED, YELLOW, NO ALERT)**, kiválaszthatóak a bevetendő- **(FLIGHT GROUPS)** és áthelyezendő egységek **(TRANSFER)** is.

A piros keretű jel az elsődleges-, a zöld keretű a másodlagos célpontokat jelöli. A sárga keretű repülőtérről az célobjektum védelmére kijelölt egység szállítható fel. A használatban lévő német reptereken általában 1 db repülőosztály **(GRUPPE)** állomásozik, mely megközelítőleg 36 gépet (3 század) számlál 100 %-os állapotban. Egy amerikai bombázócsoport (B.G.) átlagosan 72 gépből (4 század), egy vadászcsoport (F.G.) 75 gépből (3 század) tevődik össze. Az ellenséges gépeknek lekérdezhetjük magasságát **(ALT)**, sebességét **(SPEED)**, rep. irányát **(HEADING)**, gépünkhöz viszonyított helyzetét (BEAR) és távolságát **(RANGE)**. Saját gépeinknek új támadási parancsot is adhatunk **(CHANGE ORDERS)**, így más célokra is rávezethetjük őket **(SET AIR TARGET)**, de lehetőség van a kötelék visszarendelésére is **(MISSION ABORT)**.

KELETI FRONT: Ez a 60 új, éjszakai és téli missziókat is tartalmazó csomag, egy amerikai team kreálmánya. Magába foglalja a térség fontosabb eseményeit a Barbarossa hadművelet kezdetétől, egészen Berlin ostromáig, és megjelenít olyan hírességeket, mint Erich Hartmann, Hans-Ulrich Rudel, vagy 'Szasa' Pokryshkin. A csomag hátránya, hogy sem a térkép, sem a jelölések nem változnak. A rangjelzések és a hét kitüntetés viszont orosz.

REPÜLŐGÉP TÍPUSOK: A NYUGATI HADSZÍNTÉR hivatalos harcigépei: BF 109 G-6, G-10, ME 163 A, ME 262 A, FW 190 A, HEINKEL 162 A-2, DORNIER 335 Pfeil, GOTHA 229 a Luftwaffe és P-47 C,D, P- 51 B,D, P-38, P-80, B-17 F,G, az USAAF színeiben. Kiegészítő csomagok 'install'-álásával nemcsak meglévő gépeink paraméterein javíthatunk, de bővíthetjük a típusok számát is. **BF 109 K-2:** a család többi tagját mind sebességben, mind manőverező képességben felülmúló vadász, mely csapat szolgálatba nem kerülhetett. **ME 163 C:** 50%-kal több üzemanyag fér a két törzsbeli tartájába. **ME 262B:** Kétüléses, Schräge Musik-kal felszerelt, éjszakai vadász. **HEINKEL 219 UHU:** Ez a Schräge Musik-kal felszerelt gép, kora leghatékonyabb éjszakai vadá-



szának bizonyult. **SPITFIRE Mk. IX**: Jó képességű vadászbombázó. P-47 D-15: Nagyobb tollú légcsavarja kicsit csökkentette végsebességet, viszont javított az emelkedésén és a fordulékonysága is javult. **P-51 H**: 2 db 20mm gépágyúval is rendelkező, könnyített variáns, mely már nem vett részt a harcokban. **P-80 A**: Ennek az altípusnak is 2 db 20mm gépágyúval növelték fegyverzetét. **B-38 B**: A B-17 kísérő / bombázó változata, több páncéllal és lőszerrel, iker törzs géppuskákkal és gépágyúkkal, a farok- és törzs tornyokban. A bombaterhelés felére csökkent és a sebesség is alacsonyabb a B-17-hez képest. A KELETI FRONT-on 8 orosz típus, az SB-2, PE-2, PE-8, P-39 Q, YAK 9 D, IL-10, MIG-3 és LA-7 található, mely csak a szinezésében tér el az FW-190 A -tól és feltűnik négy új Luftwaffe harcigép is: a HEINKEL 111-est és a JU 87 G-1-et nem kell külön bemutatni, viszont a másik kettő érdekesség. **BF 110 G-2/R5**: Ez a romboló Schräge Musik üteggel, BK 3,7 -es ágyúval és 10 db törzs alatti RZ 65 rakétával szerelhető fel. **HENSCHEL 129 B2, B2/WA, B3/WA**: A tankrombolónak az utolsó altípusa a legérdekesebb, hiszen a törzs alatti 75mm Pak 40 ágyút egy Fostersonde indító egészíti ki.

FEDÉLZETI FEGYVEREK + KIEGÉSZÍTŐK: A legtöbb fegyver használata nem okoz problémát, így csak az érdekességekre térek ki. Az Mk 103 -as 30mm gépágyú tűzgyorsaságban (420 l/p) alul marad az Mk 108 -al (450 l/p) szemben. Mind a 210mm-es Wfr. Gr., R4M és RZ 65 rakéták hatótávolsága nem sokkal több 1000 méternél. Ezen fegyverek kiszámíthatatlan röppályájuk miatt nagyobb távolságokról kevés sikerrel alkalmazhatók. A Schräge Musik üteg, a gép törzséből 70 - 80° -os szögben felfelé tüzelő 2 db Mg 151-es ágyúból áll, mely lehetővé tette, hogy 60 - 160 méterrel a cél alatt repülő vadász megsorozza az ellenséget. Az ágyúk különleges, nagy robbanóerejű lövedékeitől, 3 találat elegendő volt egy 4 motoros bombázó lelövéséhez. Az orosz fronton találkozhatunk az SG 113 A 'Fostersonde' függőleges rakétaindítóval, mely automatikusan aktiválódott, ha a gép egy nagyobb fémtárgy (tank) felett 160 méteren belül repült át. Sajnos a szimulációban az elsütés manuálisan, a következőképpen történik; G, 0, A (függőleges pozícióba helyezi a fegyvert), R, Space (TŰZ!)

ÖSSZEGZÉS: A szimuláció, bár grafikailag lehetne látványosabb, messzemenően a triológia legélvezhetőbb tagja. Eltekintve a játszhatóság érdekében elkövetett néhány történelmi változtatástól, pl. a GO 229 egyetlen repülőképes prototípusa összesen 2 órát repült, nehéz kifogásolnivalót találni benne. Azt viszont nem tudom megérteni, miért csak a jéghegy csúcsát mutatták be, hiszen a Harmadik Birodalom még számos, az említetteknél érdekesebb konstrukcióval kísérletezett.

Sorell'



SWOTL BILLENTYűZET FUNKCIóK:

Esc: Kilépés DOS-ba
F1 / Shift + F1: Baloldali, külső hajtómű fordulatszám növ./csökk.
F2 / Shift + F2: Baloldali, belső hajtómű fordulatszám növ./csökk.
F3 / Shift + F3: Jobboldali, belső hajtómű fordulatszám növ./csökk.
F4 / Shift + F4: Jobboldali, külső hajtómű fordulatszám növ./csökk.
F5 / F8: Lábkormány teljesen balra / jobbra
F6 / F7: Lábkormány fokozatosan balra / jobbra
1: Fülkéből balra, 7' órában
2: Fülkéből hátra, 6' órában
3: Fülkéből jobbra, 5' órában
4: Fülkéből balra, 9' órában
5: Fülkéből felfelé, 90° -ban
6: Fülkéből jobbra, 3' órában
7: Fülkéből balra, 10' órában
8: Fülkéből előre, 12' órában
9: Fülkéből jobbra, 2' órában
0 + (1-9): Alsó és felső belső nézet közötti váltogatás
Q: Küldetésből való kilépés
W: Bombák kiválasztása és élesítése
R: Rakétavetők kiválasztása és élesítése
T: Fő- és tartalék üzemanyagtartály, valamint póttartály közötti váltogatás
A: Auto-fire Schraege musik és Forstersonde esetén
A: Robotpilóta be / ki
S: Légtérmegfigyelés a fülkéből 360° -ban
D: Póttartályok leoldása
F: Ivelőlapok ki / be
G: Schräge musik / Forstersonde be
J: A repülőgép elhagyása
L: Futómű ki / be
C: Fedélzeti filmfelvevő be / ki
V: Belépés a vetítőterembe
B: Zuhanófék be / ki (Stuka, SB-2)
M: Térkép
+; -: Gázkar
,: Fedélzeti géppuskák aktiválása
/: Lábkormány teljesen balra
.: Lábkormány középállásban
Enter: Élesített fegyver kioldása
Space: Fedélzeti gépágyúk aktiválása
Pause: Pause
Ctrl: Össztűz minden csöves fedélzeti fegyverből
Alt + W: Helyzetjelentés
Alt + P: Pause
Alt + T: 2x - 16x idő gyorsítás
Alt + S: Hang effektusok ki / be
Alt + G: Környezet részletesség beállítása
Alt + X: Hagyományos ill. reális irányítás beállítása
Alt + C: Joystick vezérlés ki / be, valamint kalibrálás
Alt + V: Változat száma
Alt + N: Természetes idő múlási sebesség
Cursor billentyűk: irányítás keyboard vezérlés esetén

A B-17 -RE VONATKOZÓ KŰLÖNLEGES BILLENTYŰK:

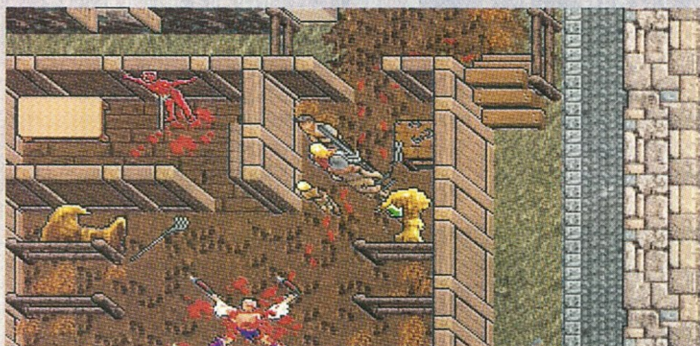
W: Egyes, ill. sorozatos bomba kioldás beállítása
E: Jobb és bal szárny motorjai műszereinek megjelenítése
T: Jobb,bal,külső, belső tartályok közötti váltogatás
P: Visszalépés a pilótafülkébe
G: Átlépés a lövészekhez
1: Faroklövész
4: Baloldali, hátsó törzs lövész
5: Felső lövegtorony
6: Jobboldali, hátsó törzs lövész
7: Baloldali, elülső törzs lövész
8: Orr lövész
9: Jobboldali, elülső törzs lövész
0: Alsó lövegtorony
B: Bombázótisz álláspontja
5: Célzókészülék állásszögét 84° -ra állítja
6: Célzókészülék nagyítását 1x -re állítja
8: Célzókészülék állásszögét csökkenti
9: Célzókészülék nagyítását 1x - 32x -ig növeli
S: Bombakioldás időzítő bekapcsolása
.: A pilótafülkéből a felső toronyba kapcsol át

NUMERIKUS BILLENTYŰZET:

2: Botkormány előre
4: Botkormány balra
6: Botkormány jobbra
8: Botkormány hátra
/ / *: Lábkormány teljesen balra / jobbra
+; -: Gázkar
Enter: Élesített fegyver kioldása



Az Ultima hatalmas hírnévnek örvend az egész világon a számítógépesek körében. Hogy minek köszönheti? Talán annak, hogy már több mint 12 éve indult a sorozat és így a legelső számítógépes szerepjáték-átiratok közt szerepel. Már beszámoltunk az Ultima Underworld-ről és a Savage Empire-ről. Balszerencsénkre, ezek egyike sem tipikus Ultima játék, habár a Savage Empire áll a legközelebb az eredeti koncepcióhoz. A játékban a karaktereinket mintegy "felülről" szemléljük és a csapatunknak vagy egyes embereinknek adhatunk parancsokat. Az 1-5 részek grafikailag és irányíthatóság terén nem túl kiemelkedőek, habár megjelenésükkor megfeleltek a kor követelményeinek. A 6. rész már szép grafikával és jó zenével rendelkezik (Amiga/PC), amit a 7. rész messze túlszárnyalt (PC). Itt már olyan dolgokra is figyeltek a készítők, mint pl. a PC soundblasteréből olyan sztereo elosztásban hallhatóak az effektek, ahogy az a képernyőn látható. Így ha egy mocsár mellett állunk, a gép kiszámolja, hogy melyik oldalunkon látható több a mocsárból és az az oldal erősebben szól. Természetesen a hangerő attól is függ, hogy milyen közel állunk a mocsárhoz. Ennyit bevezetőként, röviden lássuk hát az Ultimák eddigi történetét:



SÖTÉTSÉG ELSŐ KORA - ULTIMA I. (THE FIRST AGE OF DARKNESS)

Mondain egy gonosz varázsló volt, aki meggyilkolta az édesapját, mivel a halhatatlanságot remélte elérni és a sötét birodalmát próbálta kiterjeszteni Lord British földjeire. Ekkor Lord British egy másik létsíkról teleportált át Téged, hogy visszaverd a hordákat és legyőzzed Mondaint.

A VARÁZSLÓNŐ BOSSZÚJA - ULTIMA II. (REVENGE OF THE ENCHANTRESS)

A jók győzelme rövid volt, Mondain egy tanoncot hagyott maga mögött, egy Minax nevezetű hidegvérű nőt. Az ambícióinál csak a meleg vér utáni szomja volt nagyobb. Gonosz teremtmények hatalmas légiói engedelmeskedtek parancsának, Sosaria lényeire pusztítást hozva. Ismét Te fogadtad a kihívást, lemészároltad a testőreit, majd őt is.

KIVÁNDORLÁS - ULTIMA III. (EXODUS)

Mondain és Minax biztosítani akarta halhatatlanságát. Ördögi tervük eredménye Exodus, egy nem ember - nem gép, ami az összes gonosz tulajdonságukat ötvözte. A Nagy Óceánból kiemelkedve, Exodus az összes bosszúját a világra szabadította. Ha nem rajtad múlik, a Gonosz biztosan leigázta volna a birodalmat. Az Időúr segítségével legyőzted a hatalmas Exodust, így véget vetve a Félhomály Körének, ami Mondaintól származott sok évvel ezelőtt erre a világra. Ezzel a győzelemmel alakult meg Britannia az állam-országok szövetségéből, és elnevezték az uralkodót Lord Britishnek.

AVATAR ELJÖVETELE - ULTIMA IV. (QUEST OF THE AVATAR)

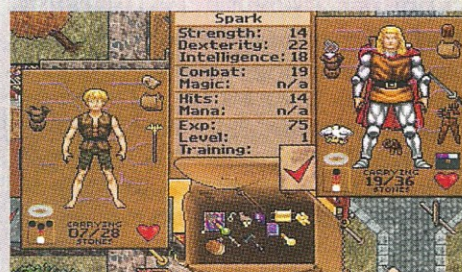
A győzelem után Britannia elkezdett virágozni. A lakosság megnőtt, iskolák és új városok épültek. Nyolc oltárt emeltek, az erény oltárait (shrines of virtue). Mind a nyolc oltár nyolc városban van, amelyek hatalmas tiszteletnek örvendenek. Minden nagyobb kulturális mozgalomnak modellekre van szükségük, hogy megtartsák egységüket. Ezért kihirdettem a Bajnokok Próbáját, ahol az Erény Bajnoka megkapja a megtisztelő Avatar címet. Te testesítetted meg az Erény Bajnokát, hiszen Te szerezted meg a Bölcsesség Kódexét is, a Nagy Stygiai Mélységből. De a Kódex nemcsak a szellemi, hanem materiális síkon is változásokat hozott: a Nagy Tengerből kiemelkedett Avatar szigete, és egy földalatti katakomba is megnyílt. Amikor ez a csoda megtörtént, egy oltár épült a szigeten, ahol a kódex végső nyugvóhelyre lelt.

AZ ÁRNYURAK MEGJELENÉSE - ULTIMA V. (WARRIORS OF DESTINY)

A Kódex hatása felborította az Univerzum erőegyensúlyát, és három Árnyúr jelent meg Mondain fekete ékszeréből. A Sötétség Ügynökei, az Árnyúrak, az Erény antitézisei. Ügyeskedéseik folytán bebörtönözték Lord Britisht egy földalatti cellába. Új uralkodó került a trónra, aki elnyomta a népet. Az Árnyúrak ellen sikeresen alkalmaztad az Igazság, Bátorság és Szeretet alapelveit, így sikerült kimentened az uralkodót, aki elpusztította őket és visszaállította a békét. A földalatti világ viszont összeomlott.

A HAMIS PRÓFÉTA - ULTIMA VI. (THE FALSE PROPHET)

A gargoyle horda támadásba lendült Britannia ellen, mivel a földalatti világ összeomlása következtében az ő városaik is megsemmisültek. A gargoylék még az Avatart megölésével is a saját sikerüket akarták biztosítani, de a Moongate csapdából a hű barátai kimenekítették. (Intro) Lord British új küldetést bízott Avatarra, olyat, amilyen még az ő erejét is majdnem meghaladta, a gargoyle hordákat kell kiűzni Brittania földjéről. Mivel kiderült, hogy a Bölcsesség Kódexe a Gargoylék tulajdona volt eredetileg, Avatar a Kódexnek olyan helyet biztosított, ahonnan se ember se gargoyle nem kaparinthatja meg - egy másik dimenzióba. Így Lord British és Draxinusom (gargoyle király) is egy - egy lencsét kapott, amivel a Kódexet bármikor láthatják.



A SZÖVETSÉG - ULTIMA VII. (FELLOWSHIP)

Két évszázada jelent meg utoljára Avatar a birodalomban. Azóta lassan, de biztosan kezd átalakulni a birodalom - a mágia lassan feledésbe merül és ez hatalmas veszélyt rejteget magában. Ezt a harcot Britanniának magának kell megvívnia.

Röviden ennyit érdemes tudni Britannia történelméről, ami több mint 11 éve for-

málódik. A fő aki ebben illetékes Lord British, azaz Richard A. Garriott. Remélhetőleg vele is készítünk majd interjút a közeljövőben. Az Ultima VII. részhez több kiegészítő lemez is megjelent, pl. a Forge of Virtue vagy a Serpent Isle. A Forge of Virtue három új küldetést tartalmaz az Ultima 7-hez, amit teljesítve karaktereink elérhetik a maximum tulajdonságaikat, és

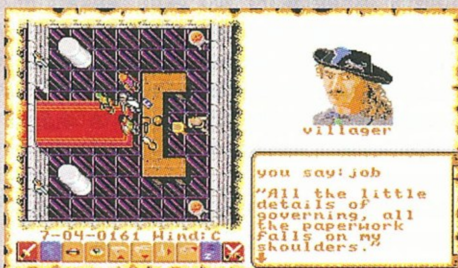


Ultima 6 - Amiga

szert tehetnek egy új hatékony fegyverre is. A Serpent Isle folytatása a 7. résznek, ahol megfejthetjük a Rend és Káosz ősi egyensúlyának felborulásának okát, ami Britannia problémáit okozza. Meg tudod-



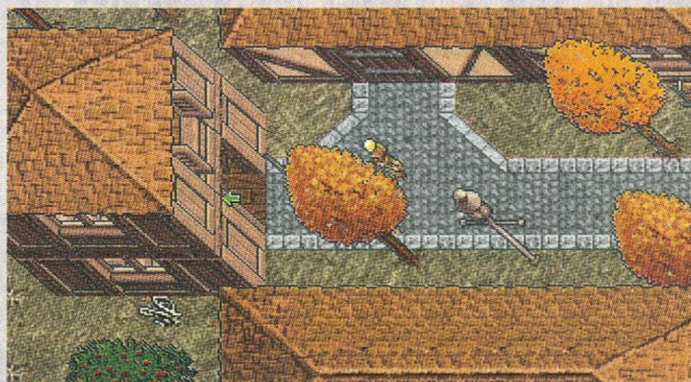
e állítani Batlint a Szövetség vezérét, hogy átalakuljon Titánná? Lesz-e elég időd hogy a Káosz átkát eltávolítsad, és visszaállísd az egyensúlyt?



Amint már beharangoztuk az első számunkban, az Ultima 10. része remélhetőleg egy Virtual Reality rendszerben játszódik majd, ahol az Ultima Underworld és az Ultima 7. része lesz összekombinálva. Hmmm...

Mit is lehet írni azoknak, akik az Eye of Beholderen vagy a Black Crypt-en növekedtek fel? A játékot minden esetben (kivétel Underworld) mint egy kívülálló szemléljük felülről. Kis csapatunkat egyszerre is irányíthatjuk (0 - party mode) vagy külön-külön is (1-8 solo mode). A csapat csak harcosból, bárdból és mágusból állhat. A varázsláshoz nem árt a varázskönyvünket megszerezni, és alapanyagokkal is fel kell szerelkeznünk hozzá. Varázsláshoz három összetevőre van szükségünk: a kézben tartott varázskönyvre, a komponensre és a varázsszavak hatalma is szükséges. Ahogy a mágus tapasztalata nő, úgy nő a varázslatok hatékonysága. A mágiában vannak alapvarázslatok és nyolc beavatási kör. A játék annyiban is különbözik az átlagtól, hogy részletessége sokmindenre kiterjed. A világban élő emberek járnak-kelnek, végzik a napi tevékenységüket. A játékban a holdállást is figyelemel kísérhetjük, ezzel kapcsolatban a mágusok azt állítják, hogy híd jelenik meg világok között kedvező asztrológiai együttállás esetén. Kék holdkapuk (holdkövek elásása után) teleportációt biztosítottak kapuk között, míg a vörös holdkapuk amelyek az Orb of Moon hatására nyílnak meg, bárhova teleportálják az utazót, még akár egy másik dimenzióba is. A társalgás is elég fontos a bennszülöttekkel, az alapszavak: name, job, join, buy, sell, de minden hasznos információt is megkérdezhetünk. A beszélgetés során a hasznos szavak pirossal vannak kivilágítva, de nem csak ezekre kérdezhetünk rá! Ami jó a játékban, az hogy a lakosok mindig máshol tartózkodnak, ahogy éppen megkívánja a munkájuk. Beszélgetéskor jellemük szerint válaszolnak.

Ha a 6. részt pecséttel kellene illetni, Amigán mindenképpen az Oh, no... feliratot érdemelné, míg PC-n a Cool pecsétet kapná, mivel az Amiga verzió szinte játszhatatlan DF0:-ról (4 lemez), mivel állandóan cserélgetni kell (nem vagyok én DJ!). A játék is rendkívül lassú (nem mindig okos gondolat a konvertálás, az Amiga sokkal többet tud!). A VII. rész mindenképpen Best-et érdemel. A játék irányítása már teljesen mouse-vezérelt, minden opció elérhető (jobb és bal mouse gomb, egy vagy dupla clickelés). A csapatunk inventory-ját csak úgy kaphatjuk meg, hogy Avatarra clickelünk, majd a party tagra. Dupla clickelés esetén karakterünk megpróbálja használni a tárgyat.



Beszélgetés esetén az összes használható információ megjelenik, ami közül válogathatunk. A játékban Iolo-val találkozunk, aki már nagyon megöregedett, de hamarosan egy gyilkossági ügyet is elvállalhatunk. Az áldozat fia viszont sok segítséget tud nyújtani, és őt is felvehetjük a csapatba. A gyilkossággal kapcsolatban többek között felmerül a Batlin által vezetett befolyásos vallási csoport is, a Szövetség neve...

Masell



Ultima 6



Ultima 7

LEGEND







Egy gonosz lény, ki egyidős volt a világgal rettegésről és sötétségről álmodott. Az álmok oly erősek voltak, hogy felöltötték a Káosz alakját. És ezek az álmok csatázni indultak Trazere földjére. Megöltek és kifosztottak mindenkit amerre jártak. Semmi reménység nem volt addig a napig, míg az istenek el nem küldték a négy kalandort. Ez a *legend*a, az ő történetük. Most tőled függ, megvalósul-e ez a legenda. A hatalmas mágus, Mindscape téged választott ki arra, hogy parancsolója légy a négy hősnek, kik megmentik Trazere földjét. Ott most káosz uralkodik, különös és nagyon erős dolgok keltek életre. A régi világ emberei rémes szörnyekké változtak át, gonosz erőket uralnak és az országban kóborolva mindenkit lemészárolnak, aki az utukba kerül. Miért lett hűtlen a király a népéhez? Miért nem küldi csapatait, hogy kiostorozza a förtelmes dögvészt? Csak az mentheti meg a királyságot a gonosztól, ki a négy földalatti várost felderíti. Ismerkedj meg embereiddel:

A **barbár harcos** (berserker) egy hatalmas és erős gyilkológép. Ha dühbe gurul, akkor ereje megsokszorozódik és nem retten meg senkitől. A **trubadúr** is egyfajta harcos, a fegyveres harcban nem olyan jártas mint a barbár, de ezt ellensúlyozza zenészi tudománya. Mindenféle hangszeren tud játszani és dalainak bűvös ereje van. A **bérgyilkos nindzsa** (assasin) különleges tudománya a Hold mágiája, a rejtőzködés. Ellenfelei későn veszik észre, és ezért támadására már csak későn tudnak reagálni. Végül talán a legfontosabb személy, a **mágus** (runemaster). A földalatti városokban sok helyen csak az ő segítségével jut tovább a csapat. A harcokban hatalmas segítséget jelentenek varázslatai, de ő a legsérülékenyebb közülük.

Új játék kezdetén embereidnek te adhatsz nevet (Nagybetű = Caps Lock) és nemet, amivel némiképp befolyásolhatod tulajdonságaikat, melyek a következők:

Af: - **Attack factor** - maximum mekkorát üt harcban az ellenfélre.

Df: - **Defence factor** - maximum mekkora csapást képes hárítani vagy kikerülni.

AC: - **Armour Class** - annak a mértéke, hogy mennyire tud ellenállni az ütéseknek, a találatok mekkorát sebeznek rajta.

Str: - **Strength** - az izomerő mértéke. Ez a pontszám szerepet játszik az Af értékében is.

Int: - **Intelligence** - mekkora hatékonysággal tudja használni varázslatait a mágus, a többi karakter pedig a mágikus tárgyakat.



Spd: - **Speed** - milyen gyorsan tudja használni fegyverét a szörnnyel szemben.

Dex: - **Dexterity** - egy szörny támadásakor milyen gyorsan reagál. Ez az Af és Df értékeket is befolyásolja.

Con: - **Constitution** - mágikus támadásokkal szemben mennyire ellenálló. A Hits értékében és a tapasztalati szint (experience level) növelésében van még szerepe.

Lck: - **Luck** - hányszor bír ki halálos erejű csapást. Minden halálos csapásnál eggyel csökken az értéke, de a következő csapásba emberünk könnyen belehalhat.

Hits: - **Hit points** - mekkora erejű csapást kell kapnia ahhoz, hogy az halálosnak számítson. Ezeket a pontokat legfőképpen emberünk (karakterünk) osztálya határozza meg. (Barbár, mágus, stb.) De az elemek (elements) hozzáadásával mi is tudjuk ezeket változtatni. A változtatásnál vegyük figyelembe azt, hogy emberünknek a karakterosztály miatt mire van leginkább szüksége. Pl: Earth (föld) csökkenti: Str, Con, Ac; növeli: Int, Spd, Dex.

A térképen a zászlókról tudod megállapítani azt, hogy az adott helyen gonosz vagy jó sereg tartózkodik. A sötétkék: jó, a vörös: rossz sereget jelent. A zászlókon levő jelek a sereg erejére utalnak,és a következők lehetnek: (a leggyengébbtől kezdve) sólyom-kígyók-szem-villám- madárkarom-hold-sisak-koponya. Ha egy sereggel találkoznak embereid, akkor két választási lehetőséged van: csata vagy elbújás. Ez utóbbi nem mindig sikerül. Csatánál ugyanazt a képernyőt kapod, mint a dungeonokban, erre később még részletesen kitérek. A falukban és városokban a következő létesítményeket találhatod:

Kocsma: - **Tavern** - Ez a küldetéseid során a legfontosabb információforrás. Ha a kocsmárosnak (barkeep) aranyat adsz, gyakran direkt utalást ad kalandod folytatására. De vigyázz, mert általában csak az első két információ éri meg az aranyakat! Az utazó dalnoktól (minstrel) (ha éppen abban a városban van) a trubadúr tanulhat új dalokat. Ha nincs ott, akkor csak azt olvashatod, hogy tegnap melyik városba indult.

Szent templom: - **Holy temple** - Itt felélesztik a meghalt embereket (Resurrect), gyógyító italt vehetsz (Healing potion = Serpent potion), valamint imádkoznak a szerencséért. Ez a Lck számát növeli.

Füvesember: - **Apothecary** - A mágus számára árul összetevőket a varázslatokhoz.

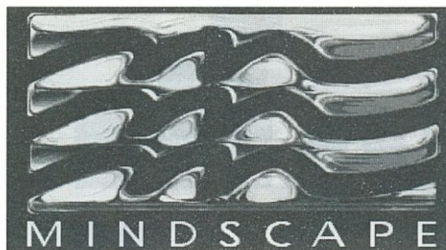
Kereskedő: - **Artificer** - Különféle mágikus dolgokat lehet itt kapni, melyeket a nem mágus karakterek is tudnak használni. Itt el is lehet adni a felesleges dolgokat. (Például amit a dungeonban találtunk és nem használtuk fel.)

Kovács: - **Blacksmith** - Fegyverek és páncélok beszerzési helye. Itt is lehet eladni.

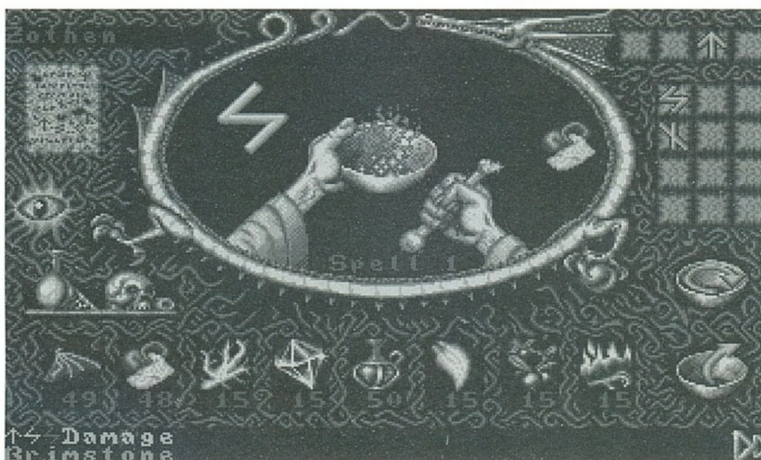
A Céh: - **The Guild** - A szövetség fontos pont a számodra. Itt tudod embereidet fel-

sőbb szintre fejleszteni (train levels), új nevet adni nekik (rename), átszínezni ruházatukat (reclothe). Valamint itt található az első földalatti labirintus, melyet fel kell kutatni (enter cellar). A szintlépésekhez mind nagyobb pontszám (experience) és pénz szükséges. Ezeken a helyeken az az embered az aktív, aki a bal oldali ablakban látható.

További települések a térképen:
A Király: - The King - III. Necrix király él itt, aki szinte remetévé vált azóta, hogy Káosz elindította háborúját.
A Régiek: - The Ancient - Az ősi varázslatok tudói, a mágus csak itt tanulhat új varázslatokat, valamint néhány mágikus tárgynak tudhatjuk meg a feladatát. (Például a potionok és különleges sisakok hatását.) Birodalmuk Treihadwyltól kissé felfelé található, a térképen nem jelzi semmi.
Vándor: - The UnShrine - Egy titokzatos ember. Senki sem tudja előre azt, hogy hol fog felbukkanni. Ha szerencséd van és a közeledben jelenik meg, akkor rögtön siess oda!
Hold: - Moonhenge - Nagyon erős és titokzatos ez a hely...
A Sötét Torony: - The Dark Tower - Ki lakik a gonosz toronyban és miért? A településeken az alul látható fejek melletti ikon egyenlő menynyiségben elosztja a pénzt, az alatta levő pedig az öszszeset az éppen kiválasztott embernél gyűjti össze. Ha a mágus van kiválasztva, akkor a bal oldalon a fejére klikkelve a Varázslat Készítő képernyő jelenik meg. A dungeonokban (labirintusok) és az ellenséges csapatokkal harcolva egy három dimenzióban ábrázolt pályán szemlélheted az eseményeket. Ennek közepén az aktuális pályarész látszik, szélein pedig a következő dolgokat találhatod (fentről, az óramutató járásával megegyező irányban):
Iránytű: az északi irányt mutatja.
Csirke: akkor aktív, ha 1; Zsákutcába jutottak. 2; A lehetséges kijáratokat szörnyek állják el. 3; Aktiváltuk a 'gyűlés' ikont, mielőtt mindenki elérte volna a pozícióját.(?) 4; Mind a négy kalandor meghalt.
Ötágú csillag és a két tenyér: a csillagba azok a használatban levő mágikus erejű tárgyak kerülnek, amiket többször is lehet használni (gyűrűk, aranysisak a bar-



bárnál). A középső tenyérbe (jobb kéz) az állandó használatban levő fegyverek, a baloldaliba pedig az általában csak egyszer használható dolgok vannak. (Kulcsok, scrollok, potionok; a wandokat többször is lehet használni.)
Gyűlés: ha ezt választod akkor 1; ha egyik emberedet támadják már csak a szörnyek, akkor a többiek a segítségére sietnek. 2; a mágus az egész csapatra akar alkalmazni egy varázslatot, összehívja egy csoportba az embereket. 3; ha a csirke aktív, akkor leállítja a csapat menekülését.
A négy kalandor figurája. Itt tudsz egyéni parancsokat kiadni. Egyszerre több ember is hajthat végre más parancsot egy időben. Az előttük levő koponyák, a Hit points-ot jelzik magasságukkal és a



Luck pontokat a színükkel: **fehér:** 5 vagy annál több, **zöld:** 5 pont alatt, **vörös:** nincs több Lck pont! Harc közben a figurán feltűnő számok azt jelzik, hogy a szörny mekkora erővel találta el emberünket.
Elliot a sárkány: ha a kinti világban harcolnak egy csapattal és el akarják hagyni a harcteret (megfutamodásnál vagy győzelem után) akkor klikkelj Elliotra. A városok dungeonjaiban ő rajzolja az utat, amit bejártak a kalandorok. Jó az, ha te is rajzolod ezt egy kockás pergamenre és jelzed, hogy a zárt ajtók melyik kulccsal nyithatók, ugyanis ha találsz egy kulcsot, könnyebben fogsz visszatalálni a megfelelő ajtóhoz.
Táska: ezt választva új képernyőt kapsz. Itt láthatod a használatban levő tárgyakat. Ha kiválasztasz egy tárgyat, akkor az aktiválódik. Ilyenkor átadhatod egy másik embernek (a figurájára kattintasz), használhatod a keresztbe tett kardokkal (ha használhatja a karakter, mert például a mágus nem használhat fémből készült dolgokat), eldobhatod (üres kéz lefele mutató nyíllal). Itt található még a lemezműveletek ikonja is. Ha több hasonló tárgyad van, figyeld meg, melyik milyen változást okoz a karakter pontjaiban és csak a jobbikat tartsd meg! Alul a parancsszavakat láthatod. Ezek: **Push:** Az oszlopokon levő gombokat és karokat működtetheti vele. **Take:** A földön heverő, ill. ládákban és bútorokban eldugott tárgyakat vehetik fel. **Look:** Olvasni, ill. vizsgálódni lehet vele. **Open:** Ajtókat és ajtóval rendelkező bútorokat,ládákat nyitja ki. Ha az ajtó kulccsal van bezárva, úgy 'használja' valaki a kulcsot, (megjelenik a bal kezében), és ennek az embernek add ki ezt a parancsot. Ha az ajtó nem mozdul, (not budge), akkor ott még valamilyen furfangot kell alkalmazni vagy az ajtót nem kulcs nyitja... A földből ki-be mozgó két rúd is ajtót jelent, azonban ezeket kapcsolók, gombok nyitják. **Shut:** Az open ellentettje (bezár).
Végezetül a billentyűzetről elérhető funkciók: **Amiga és Atari:** *F1: barbár, F2: trubadúr, F3: nindzsa, F4: mágus, F5: push, F6: take, F7: look, F8: open, F9: shut, F10 vagy space: speciális karakter tulajdonság, 1-0: mágus varázslatai, Enter: gyűlés, Ctrl: egér bal gomb, Esc: csirke, Numerikus *: pause. IBM PC: Numerikus 2: pointer le, 4: balra 6: jobbra, 8: fel, numerikus -: pause. A dungeonokon kívül: S: Varázslatkészítő képernyő.* (Csak ha a bal oldalon a mágus feje van).

Egy kis segítség azoknak, akik önállóan is el tudják készíteni a varázslatokat. A varázslatok nem csak egy összetevőből állhatnak. (Az irányvarázslatokból (felső rúnasor) maximum kettő, a hatásvarázslatokból annyit használhatunk, amennyi a spell scrollon kifér.) Ha egy spell nem irányvarázzsal kezdődik, akkor az a mágusra fog hatni. A különböző varázslatokat érdemes egymással kombinálni. Támadó mágia esetén vigyázzunk, nehogy mágusunk legyen a szenvedő alany. Részletesen a következő számban tárgyaljuk meg a mágia használatát és több tippet is adunk a játék végigjátszásához.

T.J.



A-TRAIN

Pusszantom az Ornella Muti- és az A-TRAIN-rajongókat a soha véget nem érő történetem 2. részében. Elegendő számú Guru-előfizetés esetén esetleg megoldható, hogy az előbbieket Ornella Muti, az utóbbiakat pedig egy vonat pusszantsa személyesen - addig is be kell érni velem. (A szükséges előfizetések pontos számát csak exponenciálisan tudnám megadni, de ettől most inkább eltekintek, mert igazán lelkes amatőr tördelőszerkesztőnket esetleg képességeit meghaladó feladat elé állítanám.)

A múltkor ott hagytuk abba, hogy még nem hagytuk abba, sőt: folytatjuk. Ebben a részben nagyon izgalmas dolgokat fogtok megtudni. Hogy ezek mik lesznek, azt most még nem tudom, mert majd menet közben fogom kitalálni, de remélhetőleg kiderül a végére.

Kezdjük mondjuk a **STOCK MARKET**-menünél. Ez itt a tőzsde, ahol vidám Flockey Jewing módjára adhatunk/vehetünk vényre részeket, avagy részvényeket. A tőzsdézés kis ABC-je valószínűleg egyértelmű mindenkinek: x összegért megveszel különféle mintás papírokat, és amikor szépen felmegy az áruk az égbe, akkor y összegért eladod őket. Az y-x egyenlet megadja a hasznodat. Kis haszon - kis öröm, nagy haszon - nagy öröm! Ha az egyenlet eredménye esetleg negatív tartományokba tendálna, akkor az kis bánat-nagy bánat lesz, mert az



áruk nem az égbe, hanem a pincébe távozott. Ez esetben viszont még ne add el... (További részletek a Közgáz 4 (ügyesebbeknek 5-6-7- stb.) éves kurzusain.)

A menüt csak munkanapokon és hivatali órákban lehet megnyitni. Ilyenkor néha megjelenik egy barátságos úriember is, aki néhány hintet hint el a jelenlegi tőzsdei viszonyokról (mint egykoron Selmeczi a Hócipőben). A bal oldalon egy grafikon mutatja a kiválasztott vállalat részvényárainak alakulását az elmúlt 30 hétben. **CASH**-nél látjuk a készpénzünket, **STOCKS HELD**-nél pedig az aktuális vállalat nálunk levő részvényeinek számát. Alul lehet választani a 24 vállalat közül (az első szám a pillanatnyi árfolyamot mutatja, a második pedig az árfolyamváltozást az előző naphoz képest). Venni/eladni a **BUY/SELL** ikonra clickelve lehet, ahol **STOCK** mutatja a vállalat nevét, **NUMBER**-nél állítjuk be a vásárlás/eladás darabszámát, a **PRICE** jelzi a pillanatnyi árfolyamot, és **FEE** a tőzsdeügynöknek járó tiszteletdíjat. A + és -, valamint a x10, x100 ikonokkal állíthatjuk a **NUMBER**-nél levő számot. A megfelelő szám beállítása után még egy click a **BUY/SELL STOCK** ikonon, és máris boldog (ex)részvénytulajdonosnak érezhetjük magunkat.



Mit érdemes venni? Gurut, természetesen. Sőt, még jobb, ha rögtön előfizetsz az egész évezredre! Ha a kérdés a részvényekre vonatkozott, akkor pontos választ nem lehet adni, mert a vállalatok prosperitása függ néhány dologtól. Az első helyszínen játszva például meglehetősen pang a tőzsde, mivel a populációnk kissé csekélyke. Itt a játék elején nem is érdemes egyetlen részvényt sem venni, mert mindegyik zuhanni fog. Ezzel szemben a hatos helyszínen töménytelen lemming hemzseg a felhőkarcolókban - tűrhetően megy a bolt mindenkinél. Részemről mindig **SLPRYSTUF**-ot szoktam venni, de ebben nem gazdasági megfontolások játszanak szerepet, hanem az, hogy tök jó neve van. Mindenesetre nem árt a tőzsdei műveleteinket a többi befektetésünkkel összhangban végezni. Itt arra gondolok, hogy ha esetleg arra készülünk, hogy veszünk/eladunk néhány ingatlant, akkor nyilván egy ingatlanügynökségbe célszerű beszállni, ha meg mondjuk néhány gyár felhúzásával üdítjük magunkat, akkor a szállítási cégeknek és a nyersanyaggal bizniszelők részvényeire lehet rávetődni. A csúcstechnikával (pl. autókkal) és energiával foglalkozó cégek részvényei általában csak akkor jövedelmezőek, ha nagyon nagy a populációnk.

A cégek nevét jelző hieroglifákból ugyan



nem teljesen egyértelmű, hogy mivel is foglalkozhatnak, de mentségül felhozhatjuk az elkövetőknek, hogy írói munkásságuknak határt szabtak holmi rubrikák. Asszem a Szaknévsorban nincsenek benne ezek a cégek (lehet, hogy akkor nem számítanak), szóval most felsorolom őket:

A-Y BUILD: Ez egy nagy építőipari vállalat, ami mindenféle ingatlant épít A-tól Y-ig. A Z-vel kezdődő nevűekre nem szerződnek, mert haragszanak rájuk. (De az is lehet, hogy nekik is német billentyűzetük van...)

ANYGOESTR: Nagy, kereskedelmi vállalat.

ARTDINKES: Ingatlanügynökség, ami lakóépületekkel üzletel. Szabadidejükben írták a - leírásom óta - csekély népszerűségnek örvendő A-TRAIN c. programot.

BIG IRON: A nevéből ítélve egy nagy vasipari társaságra gondolna az ember, ezért elég meglepő, hogy valóban egy nagy vasipari társaság.

BRAUNYCON: Borotva alakú lakóépületek felhúzására szakosodott gang. Minőség, megbízhatóság, design.

DOBEEUSTR: Nagykereskedelemmel foglalkoznak.

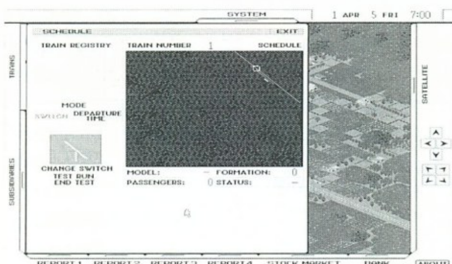
HEAVYWTR: Vegyipari társaság, különféle kémiai nyersanyagokkal és olyan nehéz vízzel, amit csak luftballonnal lehet szállítani.

I.B. BREM: Nem igazán egyértelmű, hogy mivel foglalkozhatnak, de a hatos pályán elég jókat profitálnak. Lehet, hogy ez a helybéli zöldségmaffia.

J.S. MGMT: Nyersanyagokat állítanak elő.

JNSVZPOWR: Ez egy nagy energiaszol-

gáltató társaság. Nyilván akkor prosperálnak igazán, ha a játéktérben a tanyák helyett felhőkarcolókat látunk.
JOECO GAS: Ugyanaz, mint az előbbi, csak földgázzal.
MAXISMOTR: Autóiparban utazó társulat. Fedőtevékenységként software-rel is



foglalkoznak. Csak nagy populációnál nyereséges.
MJOLNRPROD: Ez is egy vasipari társulat, ami talán épületszerkezeteket gyárthat, mert nagyobb építkezéseknél prosperál.
PIKUPSTKS: Felhőkarcolók és stadionok felhúzásában jeleskednek.
RADONRLTY: Ez egy nagy vagyonügynökség. A metropoliszokban általában az övék a legtöbb felhőkarcoló és üzleti épület. Ebből esetleg a prosperitásukra is következtetni lehet...
RAX LITE: Ez is valamilyen energiaszolgáltatásban utazó cég.
SLPRYSTUF: Vegyipari társulat, ami csupa olyan jópofa dolgot gyárt, ami vagy kicsúszik a kezedből, vagy hozzáragad.
SPNWHLATO: Autóiparban utaznak, és arról nevezetesek, hogy aki sokat mondogatja a nevüket, egy szép napon csomót találhat a nyelvén.
STIKYDSKS: Ez valami software-cég. Híresek az ún. büdös lemezről, amit nem lehet lemásolni. Legalábbis a szagát nem.
TAFYSTEEL: Nehézipari vállalkozás.
TESLAELEC: Gyárakban és épületekben felhasználásra kerülő nyersanyagokkal üzletelnek.
TRIK TRAD: Egy trükkös kereskedelmi vállalat.
TWSTEDMTL: Acélipar.
WHOWHAEX: Kereskedelmi cég.

Akinek még ezek után sincs fogalma arról, hogy mit érdemes vennie, azt meg tudom érteni. Az A-TRAIN hűen szimulálja a való életet. Nem baj, vegyen mondjuk kárpótlási jegyet - az most nagyon megy, mert minden hatodik nyer egy újabb kárpótlási jegyet, ami kárpótolhat a többi ötért, amelyekkel nem nyert egy újabbat... Már csak egy menünk maradt, nevezetesen a **BANK**. Némi hitel felvételével innen finanszírozhatjuk beteges beruházási ámokfutásunk folytatását, amennyiben a pénztárcánk kiürülése esetleg átmeneti határt szabott volna építkezési kedvünknek. A bankmenü is csak hétköznapokon és hivatali órákban nyitható meg.

A **CREDIT LIMIT** mutatja, hogy a bank maximum mennyi hitelt hajlandó folyosítani nekünk. A hitelképességünk a társaságunk teljes vagyonának a függvénye: ennek a 30%-ig kaphatunk kölcsönt.

LOAN AMOUNT-nál látjuk az eddigi adósságainkat, **INTEREST** jelzi az adósságunk kamatait, és **DUE DATE** a visszafizetés esedékességének idejét. A **THIS MONTH'S RATE**-nél látjuk a hitel éves



kamataira vonatkozó aktuális ajánlatot. Ez értelemszerűen növekszik, ha a hitelt hosszabb időre kérjük. A 1YR, 2YR és 3YR ikonokkal állíthatjuk be, hogy egy, két vagy három év futamidőre kérjük a kölcsönt. A + és - ikonokkal állíthatjuk a kölcsön nagyságát (**DEBT**), a x1.000, x10.000 és x100.000-rel pedig a nagyságrendet állíthatjuk, mert elég unalmas lenne egy 5 milliós kölcsönt végigclickelgetni. A **BORROW** ikonra clickelve a **DEBT** értéke hozzáadódik a készpénzünkhöz.

A **DEBT TOTAL** ikon választásával megnézhetjük az összes eddig felvett kölcsönünk esedékességét, összegét a kamatokkal együtt, az egyes kölcsönökre vonatkozó kamatlábat, valamint a tartozás teljes összegét.

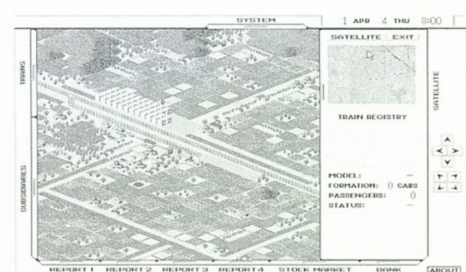
Az egyes kölcsönök visszafizetése automatikusan történik: az esedékesség napján a program automatikusan levonja a hitel és a kamatok összegét a készpénzünkből. A kölcsönöket nem kell (és nem is lehet) az esedékesség előtt visszafizetni. A fizetés gyászos napját nem árt fejben tartani, mert ha a készpénz nem elég a tartozás kiegyenlítésére, akkor dicsőséges pályafutásunk csődddel fog befejeződni. Ha pár nappal a fizetés előtt látjuk, hogy nem igazán fogunk tudni pengetni, akkor két dolgot tehetünk (illetve hármat, ha a csődöt is egy alternatívának számoljuk):

- eladunk néhány épületet vagy földet;
- ha a hitelkeretünk még nem merült ki, akkor felveszünk még annyi kölcsönt a banktól, amennyiből az éppen lejáró hitelt ki tudjuk fizetni (vagy még többet!). Ez egyébként egy jellegzetes magyar folklórelem, amit rendszerint a gazdaságos üzemelés helyett szoktak választani.

Hopp! Találtam még egy 'menüpontot'! **ABOUT**-nak hívják. Tanulságos történetek vannak benne about játék.

No, ennyi fért bele a nagy A-TRAIN puzzle mára rendelt darabkájába. Mivel a TV2-n láttam, hogy illik a publikum figyelmét ráirányítani a rá váró megpróbáltatásokra, én is szolgálok egy kis előzetessel: a következő folytatásban vadul építkezni fogunk, sőt, ha sikerül a rám jellemző tömörséggel előadni a mondókámat, akkor esetleg néhány vonat is elindulhat egymásnak. Addig is olvasgassátok az **ABOUT**-ot.

Jaj, majdnem elfelejtettem! Utózönge:



Visszatérve az Ornella Muti nevű XX kromoszóma lábaira, a nagy érdeklődésre való tekintettel természetesen azt is bezsúfoljuk ide! Mindent az Olvasókért! Helyhiány miatt most csak A1000 méretű poszterre fussa - de még az is jobb, mint egy pofon, nemde? Itt van: X (Ugye milyen szép?!)

CoVboy

Captive

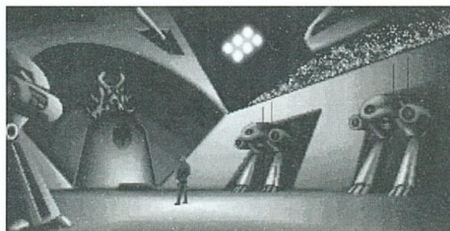


Captive - cél a kiszabadulás.

Amikor nem emlékszel rá, ki vagy, hol vagy, és milyen évet is írunk, akkor tudhatod, hogy a vész nincs messze...

Nemsokára rájössz, hogy egy olyan bűntény miatt vagy börtönben, amit el sem követtél. Egyedül a táskában bízhatsz, amibe számítógép van építve - S.O.S. üzeneteket küldesz a külvilágnak. Szerencsédre 4 droidot találsz, akiket TE irányítani tudsz.

A Captive a legelső és tudomásom szerint a mai napig az egyetlen szerep/kalandjáték, ami az űrben, a jövőben játszódik. A külföldi szaklapok a '90-es év legjobb számítógépes szerepjátékának, szinte minden lap csak szuperlativuszokban beszélt róla. A cikkre az apropót az adta, hogy végre megjelent a PC-s verzió is. A játékról tőmondatokban: tapasztalati pontokat, jobbnál jobb fegyvereket és páncélzatot kell gyűjteni, amint az megszokott. A hagyományos dolgokon kívűl több új ötlettel is feldobták a játékot. Ilyen például az eltolható falak (jobb gombbal irány-nyílra clickelni) vagy ha a robotunkkal konnektorba nyúlunk, áramot is tudunk kilőni a kezünkből. Még egy tipp- a pénzeszacskókat össze lehet adni, hogy ne foglaljon el oly sok helyet. A játékban





olyan sok küldetés van, hogy a játékosoknak 40 évnyi játékidőt jósoltak a végigjátszáshoz (de nem csak ez teszi nehézzé a játékot)! Egy pályaszerkesztő programmal csinálták a küldetéseket - amit nemsokára kiegészítőként is kiadnak a PC verzióhoz. Több bolygó és hold tartogat nem kis meglepetéseket számunkra. Miután leszálltunk egy bolygóra, jegyezzük meg az ajtó kódszámát, mert lehet, hogy visszafelé jövet nem lesz elég időnk próbálgatni (pl. első küldetés, a generátorok felrobbantása után menekülésünk közben lávafolyam önti el a bázist...)



Dark Seed

A Mirage software cégelnöke, Jim Murdoch, nem sokkal a cég beindítása után így nyilatkozott: "A MIRAGE-nak 3 év kemény munka után, a vezető angol szoftver cégek között lesz a helye." Ezt az állítását nehéz lesz megcáfolni, ha a közeljövőben is olyan színvonalas programokkal lepi meg a piacot, mint a Dark Seed vagy a Humans. A Dark Seed egy Cyberdreams Entertainment Software produkció, egy kalandjáték. Ami különlegessé teszi, hogy H. R. Giger grafikáit használhatták fel a Sötét Világ "megteremtésekor". H. R. Giger svájcban született 1940-ben. Jean Cocteu, H. P. Lovercraft fantáziavilágán növekedett fel, amit hamarosan kiegészített a saját látomásaival. Saját grafikáit és festményeit a Necronomicon c. művészi könyv tartalmazza, amire Ridley

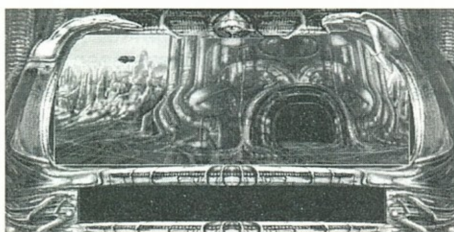


Scott is felfigyelt. Így született meg az Alien, amiért több nemzetközi díjat is nyert, ami megújította a Sci-Fit. "Hallgatása olyan mélységről jön, mint a zsenialitása", mondta róla Clive Barker.

A játék két világban játszódik, a normálisban és a Sötét Világban. A Sötét Világ teljesen Giger munkáin alapul. A játékban előforduló karakterek mind színészek, akiket kamerával vettek fel, képkockánként. Miután a játék kész lett, még 6 hónapot töltöttek a játék tökéletesítésével.

A játékban Mike Dawsont irányítjuk, aki író. A munkához egy csendes helyre volt szüksége, így egy hirdetés rögtön megragadta a tekintetét: "Csendes, rendkívűl olcsó ház eladó". Tudta: ez kell neki. Beköltözéskor nagyon csendesnek tűnt a ház. Valami nem stimmelt. Egy érdekes női portré volt az egyik falra akasztva, egy szép nő, hamuszürke arccal. Hirtelen rendkívüli fáradtság borult Mike-ra. Botladozva kereste a hálószobát. Ahogy behanyatlott egy ágyba, egy idegen hangot hallott visszhangozni a fejébe: aludj, aludj, aludj...

Masell







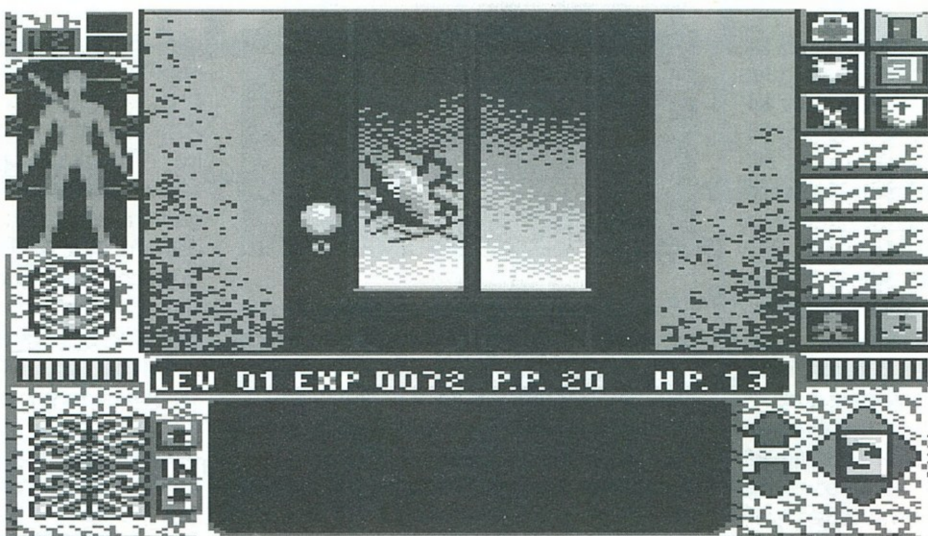
Elvira II - The Jaws of Cerberus

Micsoda időket élünk! Hát ma már minden megtörténhet?! A jelek szerint igen; hála érte többek között a Flair szoftverháznak, ahol még mindig mernek nagyobb lélegzetvételű játékokat fejleszteni C64-re is. Jó példa erre a Winter Super Sports, valamint az Elvira sorozat, melynek immár a harmadik része is megjelent. (Másodikként figyelembe véve az Elvira I arcade verzióját, bár azt néhányan szívesen elfelejtenék...) Lássuk csak, mit tud az a játék, amelyikről az angol szaksajtó dicshimnuszokat zengett, és nemes egyszerűséggel csak a legjobb 64-es kalandjátéknak nevezte.



Kerettörténetnek talán álljon itt az, amit eredetileg is annak szántak:

Örülök, hogy újra látlak! A családi kastély eladásából sikerült annyi pénzt megspórolnom, hogy megvegyem a filmstúdiót, amire mindig is vágytam. Meg fogsz lepődni, milyen jó horrorfilmeket készítünk. Remélem, hogy nem őrülök meg a sok elmetszett toroktól és vértől. Apropó, van egy új barátom, aki kielégíti minden szükségletemet, már ha érted mire gondolok. Már itt kéne lennie, hogy segítsen befejezni néhány jelenetet a sírkő mögött, de rá jellemző módon, biztos alszik valahol. Rendszerint nappal alszik és egész éjjel ébren van. Szeretném tudni, mi okozza ezt? Ha látod a parkoló környékén mászkálni, mondd meg neki, hogy húzza ide a *****!



A meglepően csúnya intro megtekintése után, a stúdió bejárata előtt találjuk magunkat. Megpróbálunk bemenni a főbejáraton, de mint általában az ilyen helyek főbejáratai (az éjszaka kellős közepén) - ez is zárva van. Induljunk el jobbra, próbáljunk meg bemenni a szomszédos kuckóba, ám az itteni "főbejárat" is - nem jellemző módon - zárva van. Jobban körülnézve találunk egy követ, melynek segítségével már be tudunk hatolni az őrök szobájába. Nyissuk ki a jobb oldalt található ajtót, ahol meglepve tapasztalhatjuk, hogy egy halott őr dől a nyakunkba. Hmmm... Elvira meglehetősen realista horrorfilmeket forgat, bár a szereplőket szerintünk illik előre értesíteni. Nézzünk körül a szobában, ha kandi kamerát nem is, de egy kulcsot mindenképpen találunk a halott őr mellett. Ezt a kulcsot helyezzük el a balra található konzolban, majd kapcsoljuk be a szerkezetet, és gépeljük be a kért kódot. Ezek után a kint található ajtó kinyílik, szabad az út a stúdióba.

A játék elkezdését elősegítendő, ennyi információ talán elég is lesz. Az irányítás teljesen ikonvezérelt, s mint ilyen, rendkívül egyszerű. A helyváltoztatást lehetővé tevő nyilakat a jobb alsó sarokban találjuk a négy égtájnak, valamint a le/fel iránynak megfelelően. Csak a kivilágított nyilakra érdemes clickelni. Ha a négy nyíl közé clickelünk, a bátor kalandor megfordul. A bal felső sarokban látjuk az éppen aktuális egészségi állapotunkat jelző kis figurát. Minden fontosabb testrész állapotát külön jelzi a program, a testrész mellett található kis számmal. Bármelyik szám csökkenjen, vagy legyen rossz esetben nullával egyenlő, az a további játék során kihatással lesz az egész test működésére.

A jobb felső sarokban található ikonok a következők (balról jobbra ill. felülről lefele haladva):

Bőrönd: ráclickelve megjelennek a nálunk található tárgyak ikonjai a képernyő alsó részén található ablakban.

Scanner: a szobában már felvett, ill. megtalált tárgyak ikonjai jelennek meg az ablakban.

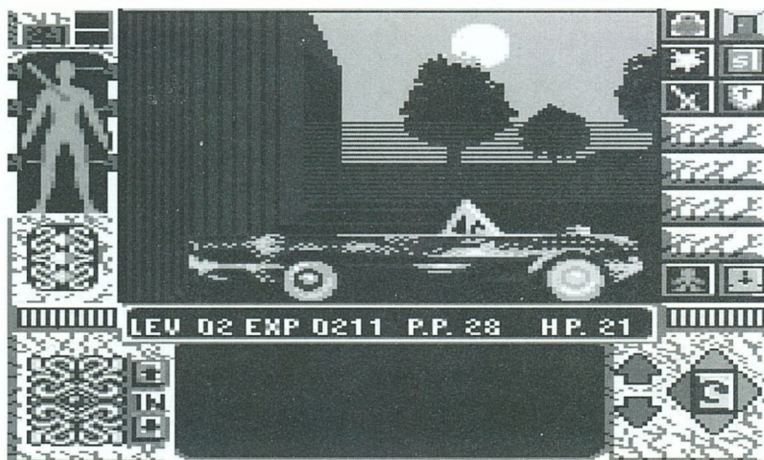
Varázslatok: a már összekotyvasztott varázslatok ikonjai.

"Szakácskönyv": megjelenik az ún. Spell Book a lehetséges varázslatok listájával ill. receptekkel.

Támadás ill. védekezés: csak harc módban aktívak, karddal természetesen védekezni, a pajzzsal pedig támadni lehet.

Ha valamelyik, a képernyőn található tárgy nélkül nem lenne teljes életünk, van esély arra, hogy a következő módon fel-

vehetjük: vigyük a nyilat a kívánt tárgyra, nyomjuk meg és tartsuk a tűzgombot, majd a tárgyat vigyük a bőrönd ikonjára. Ha valamelyik tárgyat meg akarjuk vizsgálni, az eljárás hasonló, csak most a tárgyra állva a tűzgombot kétszer nyomjuk meg. Ha az adott tárgyat használni akarjuk, egyszer clickeljünk rá, majd az eddig üres parancsmezőben megjelenő utasítások közül válasszuk ki a megfelelőt. Lehetséges, hogy a tárgyat le akarjuk tenni, oda akarjuk adni valakinek, netán speciális módon akarjuk használni, akkor a tárgy felvételénél már megismert módon járjunk el, csak most a tárgyat ne a bőröndre, hanem a képernyő megfelelő részére vigyük.



A játék során állandó jelleggel jelen vannak, ill. a kis emberkét ábrázoló ikon segítségével megjeleníthetők a következő állapotjelzők:

LEV - Azt mutatja, mennyire jól haladunk a játékban. Minél nagyobb, annál jobban fog karakterünk harcolni, ill. annál hatásosabb varázslatokat tud létrehozni.

EXP - Tapasztalat, azt mutatja hogyan haladunk az adott szinten.

PP - Minél több ilyen pontot gyűjtünk, annál több varázslatot tudunk végrehajtani. Hogy miért, az később, a varázslatok leírásánál ki fog derülni.

HP - Azt mutatja, mennyire "rugalmas" a karakterünk.

WS - Minél nagyobb, annál jobban kezeljük fegyverünket.

WP - Akkor fog nőni, ha inkább a harcot választjuk a futás helyett.

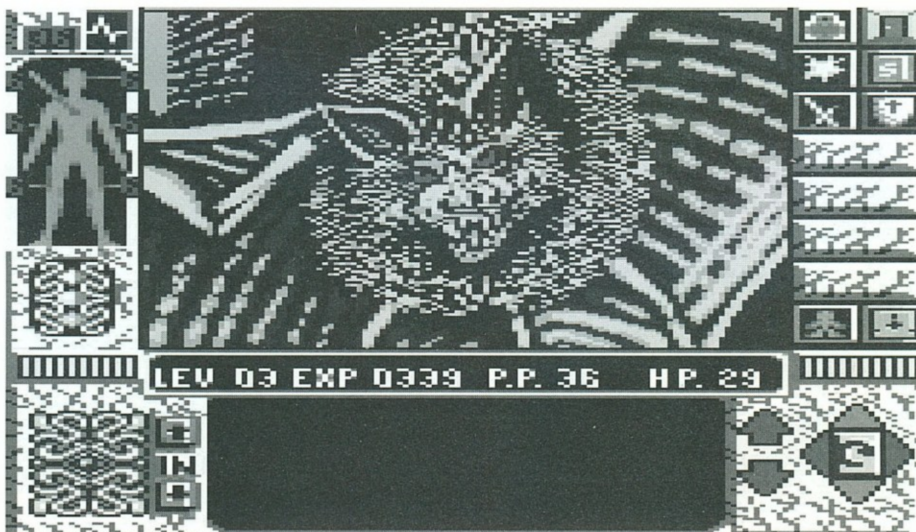
MR - Minél nagyobb, annál jobban ellen tudunk állni a természetfölötti erőknek.

STR - Ha nagy, akkor talán nagyobb az erőnk, mint a támadónak.

PR - Karakterünk mérgekkel szembeni ellenállását mutatja.

INT - Intelligencia; azt mutatja, hogyan boldogulunk a játékkal.

A játékban található ellenséges lények nagy részével meg kell küzdenünk. Ilyen esetben a játék átvált csata üzemmódra. A támadás ikonnal váltsuk át a kurzort kard alakúra, majd vigyük az ellenfél testére. Tartsuk folyamatosan nyomva a tűzgombot, és mozgassuk a nyilat ellenfelünk testén, így keresve gyenge pontjait.

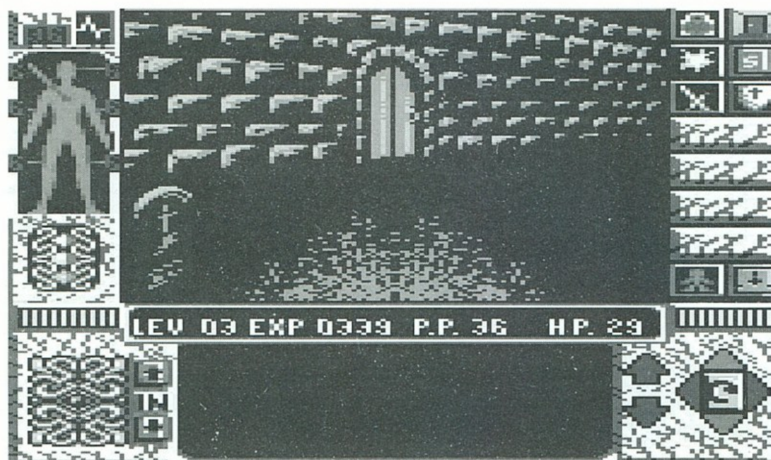


Ha szerencsésen megtaláltuk, a nyilat tartsuk rajta, innen kezdve már csak idő kérdése, hogy a harc befejeződjön. Az, hogy a harc után a játékállást töltjük vagy mentjük, nagyban függ a HP és a WP mutatóktól.

A varázslatokat eddig csak megemlítettem párszor, itt az ideje, hogy kissé részletesebben is foglalkozzunk velük. Mindegyik varázslat létrehozásának két feltétele van: el kell érni a minimális szintet (LEV), valamint nálunk kell hogy legyenek a hozzávalók. Ha ezek megvannak, és létre akarjuk hozni a varázslatot, a következőképp járunk el: clickeljünk a könyvre, majd válasszuk ki a kívánt varázslatot. A könyvben a bal felső sarokban megjelenő ikonnal lehet lapozni. A varázslat kiválasztása után clickeljünk a Book ikonra, majd vigyük a hozzávalókat a könyv lapjára. Ha mindezt megtettük és a megfelelő hozzávalókat vittük a lapra, clickeljünk megint a Book ikonra, és a varázslat egy új ikonként megjelennik az ablakban. Hogy egy varázslatot használni tudjunk, rendelkeznünk kell az adott varázslatra jellemző mennyiségű PP-vel. Bármelyik varázslat használatakor ez levonódik az aktuális pontszámból, mindent figyelembe véve, tehát az elmondható varázslatok száma, egy adott időn belül nagyon is véges. Meglehetősen kínos, mikor harc közben a nagy varázsolgatások közepette megjelenik a "not enough points to cast spell" felirat.

Végül, de egyáltalán nem utolsó sorban, leírnánk hogy milyen varázslatok léteznek, ezeknek mik a jellemzőik, és amennyiben tudok, egy pár tippet is. A lista a következőképp értelmezendő:
Varázslat, szint, szükséges PP, hozzávalók. Hatás.

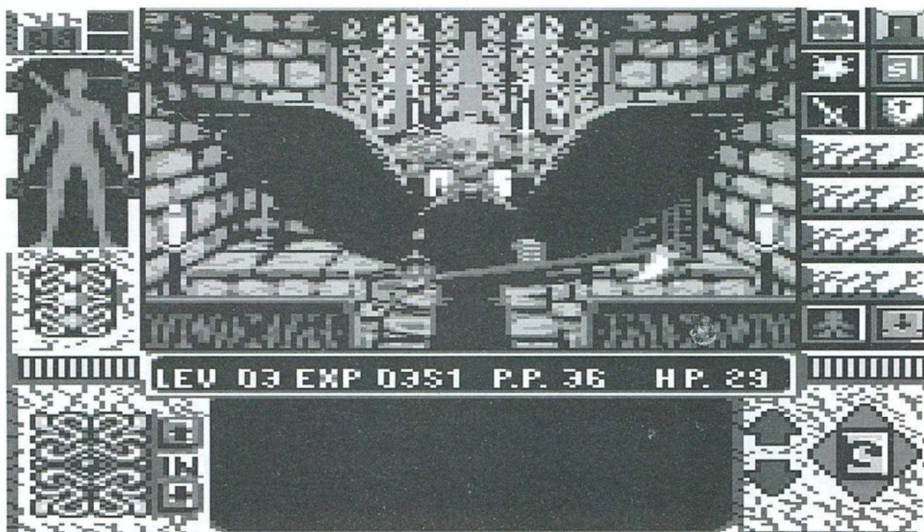
Absorb Magick, 8, 8, gránit (Garnet) és bármilyen abszorbens (elnyelő, felszívó) tárgy. Egy kis ideig semmilyen varázslat nem hat a karakterre. Csak tipp: valószínűleg az emeleten kell használni, ahol az ágy magához vonz és egy vámpír hölgy pedig elfogyaszt uzsonnára.



Bind Demon, 9, 15, ismeretlen. A megfelelő körülmények között foglyul ejti a természetfölötti lényeket. Abból a huncutságból, hogy a hozzávalók ismeretlenek, csak arra tudok következtetni, ez a varázslat nagyon is jól jönne majd valamikor a játék végén...

Bless, 1, 5, szentelt víz és egy kereszt. A segítségével megáldott fegyver nagyobb sebet üt a pogány teremtményeken. Szentelt víz a templomban, a felvételéhez szükséges kémcső pedig a laborban az épület pincéjében van.

Courage, 3, 8, egy kis pohár alkohol (bátorrá tészen!). A varázslat elmondója (az alkohol fogyasztója) elfelejti minden félelmét.



Cure Wounds, 9, 12, pohár szentelt víz. A test visszanyeri eredeti állapotát. Nem ragaszkodik a pohárhoz, elég a kémcső is, a katakombákban előbb-utóbb felaprítanának nélküle, ebből adódóan ne oda vezessen az első utunk. Roppant hasznos varázslat.

Enchant Weapon, 3, 6, smaragd (emerald) és egy reszelő. Nagy sebet üt, a smaragd a katakombákban van.

Fear, 6, 7, egy szem a boszorkánytól. Gyengébb ellenfelek rettegni fognak elmondójától.

Fireball, 4, 8, valamilyen könnyen gyulladó anyag. Egy tűzlabda indul az ellenfél felé, közepes sebet okoz.

Freezing Blade, 8, 9, két hideg tárgy. A fegyver lehűl és nagyobb sebet üt.

Healing Hands, 1, 3, semmi. Kisebb gyógyítás egy testrészen. Nem túl jó varázslat, nyílvánvalóan arra készült, hogy már a játék elején is tudjuk gyógyítani magunkat.

Herbal Healing, 5, 6, ehető gomba (edible fungi). Erős javulás az egyik testrészen és gyengébb az összes többin.

Holy Blast, 5, 6, két, vallással kapcsolatban álló tárgy. Villám, mely közepes sebet üt pogány teremtményeken. A két tárgy nyugodtan lehet a már kezdéskor nálunk lévő feszület, valamint a templomban felvehető aranykereszt. Csatában nem, ám ha olyan teremtmény támad meg, ahol a játék nem vált át csata módba, érdemes használni.

Ice Dart, 1, 4, semmi. Jégszilánkokat lő az ellenfélre, kis sebet üt.

Lightning Bolt, 7, 11, egy ametiszt és egy tányér. Elektromos szikra az ellenfél testére, komoly sebet üt. Az ametiszt a katakombákban van, a tányért pedig a konyhából hozhatjuk el.

Luck, 2, 4, valami ami kapcsolatban van a szerencsével. Az elmondóját rendkívül szerencséssé teszi. Egy nyertes lottószelvény pont megteszi, de a játékban nem hiszem, hogy bárki is találna ilyesmit.

Magic Muscles, 5, 7, 3 fémtárgy. Használóját rendkívül erőssé teszi.

Magical Armour, 7, 12, kettő nemesfémből készült tárgy. A használóját erős mágikus mező veszi körbe, ami csökkenti a sebezhetőséget.

Nova, 9, 15, robbanó folyadék. Tűzpatak keletkezik, mely minden látható szörnyet megsemmisít.

Protection, 2, 6, egy fémtárgy. A Magical Armour gyengébb formája.

Resist fire, 5, 7, tűzoltókészülék. Elmondója immunis lesz a tűzzel szemben. A készülék még a kódot kérő ajtók előtt található bejárat bal oldalán van, használni pedig valószínűleg abban az emeleti szobában kell, ahol belépésünk után lángnyelvek csapnak fel.

Resurrect, 10, 20, ismeretlen. Feléleszt egy szent embert. A templomban találunk

egy halott papot, valószínűleg őt kell majd feléleszteni vele. Ugye mindenki észrevette, hogy nincsenek megadva a hozzávalók. Vadakat terelő juhász legyek, ha nem nélkülözhetetlen varázslatról van szó.



Revive, 4, 6, egy büdös tárgy. A használó eszméletét veszti, és automatikusan gyógyul. A hűtőkamrában található egy darab erősen büdös sajt.

Summon Storm, 7, 9, barométer. Vihar keltésére szolgál.



Trueflight, 8, 9, tollak. A varázslat mindig az ellenfél legjobban sebezhető pontját éri.

Turn Undead, 3, 12, egy agy. Elűzi az élőhalottakat. A konyha folyosója felé kolbászolva még átenged ugyan egy erősen rothadófélben levő egyén, ám visszafelé jövet már kegyetlenül leműszárol. Lévén ez az egyetlen kijárat arról a helyről, ez kezdetben meglehetősen kínos helyzetet teremtett, míg meg nem találtam azt a bizonyos agyat a pincében levő labor polcán. Ezek után már egyetlen mozdulattal egyeztetni tudtunk evvel az "állástalan díjbirkózóval".

Unholy Barrier, 3, 5, egy biblia. Semmilyen istentelen teremtmény nem lépheti át a varázslattal állított határt. A biblia az épület földszintjén, egy íróasztalban található.

Unseen Shield, 1, 3, semmi. A varázslat elmondója körül a levegő pajzzsá alakul, ami megvéd néhány távoli támadástól, ill. csökkenti a csata alatti sebezhetőséget.

Az előbb felsoroltakon túl, már csak egy figyelmeztetés maradt hátra: a templom alatti katakombákba gondosan kihegyezett ceruzával és megfelelő mennyiségű kockás (négyzethálós, annak, aki nem értené miről beszélek) papírral menjünk csak le. Apropó, a bejárat a templomban van, egy kisebbfajta bútordarab elmozdítása után tűnik fel az út lefelé. Lent egy ötszintes labirintust fogunk találni, amit meglehetősen dögunalmas lesz feltérképezni. Mindenkinek szíves figyelmébe ajánlom azt a mozzanatot, mikor óvatlanul egy előre meg nem tervezett irányba fordulva, az egész addigi térképészeti munkánk kárbavész, a játékban ugyanis nincs semmiféle iránytű, netán egy rögzített irány, amihez lehetne igazodni.

Értékelésként mit lehetne elmondani arról a játékról, amire minden angol magazin 90% feletti pontszámot adott? A grafika Amigáról lett áthozva, ennek megfelelő minőségű, bár pár helyen feltűnő, hogy a rajzoló egyszerűen tükrözte a félig megrajzolt helyszínt. Egyetlen negatív tényező a sok töltés, de nincs mese, ez az ára a sok grafikának. Összegezve: nékém téccik!

Black úr, a varázsló



RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA I. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

A KALANDMODUL NYULÁSZI ZSOLT MUNKÁJA.
AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT RASZLER GYÖRGY KÉSZÍTETTE.

TTS-MARJAI DESIGN



Valhalla Páholy®

KÖNYVKIADÓ KFT

ELŐSZÓ

Íme az új rovat a Guru magazinban: tizenkét oldalas, kivehető melléklet. A szerepjátékok régi szerelmeseinek kíván segítséget nyújtani, ám új hívek toborzását is feladatául tűzte ki. Az első magyar nyelvű szerepjátékhoz, a M.A.G.U.S.-hoz (ejtsd: mágus) közöl majd kiegészítő információkat. Célja, hogy megteremtse a kapcsolatot a játékosok és a M.A.G.U.S. készítői között, hogy hasznos tanácsokkal szolgáljon, és közkinccsé tegyen olyan, a játék fokozott élvezetét szolgáló szabályokat, melyek a szabálykönyvekben - a szűkös terjedelemre való tekintettel - nem kaphattak helyet.

Az itt megjelenő írások leggyakrabban maguktól a játék szerzőitől származnak majd, időnként pedig közeli munkatársaiktól, barátaiktól. Legalábbis így lesz ez eleinte, a későbbi számokban azonban örömmel közölnénk olvasóink munkáit is. Fogadják hát felszólításként a jelen sorokat: írják meg nekünk tapasztalataikat, tanácsaikat, bírálatukat!

A Rúna első számában rövid, kezdő szintű *kalandmodult* teszünk közzé, ami a M.A.G.U.S. készítői által felállított osztályozó rendszerben a GT rövidítést kapta. Azaz leginkább *gondolkodást* vár el a játékosoktól, és nem a kockadobásra fekteti a hangsúlyt. A karakterek célja nem valaminek az elpusztítása, avagy megszerzése lesz, pusztán maga a *túlélés*.

Ilyen, és ehhez hasonló kalandmodulok hamarosan az utcán, a könyvárusoknál is kaphatóak lesznek, a M.A.G.U.S. kiadója, a Valhalla Páholy Kft. gondozásában. A kötetekben persze lényegesen hosszabb kalandok látnak majd napvilágot, több kísérő grafikával, és a történethez készült színes borítóval.

Most szóljunk a kalandmodulokról általánosságban! A kalandmodul a *Kalandmesterek* számára készül; *Játékosok* soha ne olvassák! Tartalmazza mindazon tudnivalókat, információkat, térképeket, melyek a KM számára, az adott kaland elmeséléséhez feltétlenül szükségesek. A KM, mielőtt leül játékosai körébe, hogy belefogjon a történetbe, mindenképpen olvassa át a modult az elejétől a végéig - igazában tanácsos ezt többször is megtennie. Ezután készítsen jegyzeteket, tervezze meg, mit, hogyan fog előadni! Ha mindezeket elmulasztja, a játék menete az unalomig lelassulhat.

Végül lássuk a modulok már említett rendszerezését! Ebben elsőként mindig betűk szerepelnek, jelentésük felől az alábbi magyarázat tájékoztat:

G - Gondolkodtató történet

H - Folytonos harcban megoldható kaland

XV - Különösen veszélyes kaland

T - A karakterek egyetlen feladata, hogy túléljék a kalandot

K - Könnyen végigcsinálható kaland

M - Misszió: a karaktereknek küldetést kell teljesíteniük

A betűket követő számok arról árulkodnak, hogy a modul készítői milyen tapasztalati szintű karakterek számára ajánlják a kalandot. (Pl.: 1-4 = elsőtől negyedik szintűek számára ajánlott.)

A RÉMÜLET TEMPLOMA GT 1-4

írta: Nyulászi Zsolt

Háttér:

A színhely a Gorwick Birodalom - közel ezer éves történelmet maga mögött tudó, öt független tartományból álló királyság. Kemény kezű uralkodók tartják össze az országot; megkérdőjelezhetetlen hatalmukat egy ősi, mágikus erőkkel felruházott tárgynak, a Vérkőnek köszönhetik. Kezedetek óta töretlen vérvonal az övék: a trón - az első király idejétől egészen napjainkig - apáról fiúra öröklődött. Kosfejű Ranagol hitét vallják - ez az a szellemi közösség, ami összeköti őket Kránnal, és annak uralkodójával, a halhatatlan varázslóherceggel, Shackallor-ral.

A történelem véres kezdetekről beszél. Több mint ezer évvel ezelőtt emberek keltek át a Gályák Tengerének keskeny szorosán, hogy elhozzák hazájukból, Shadonból Domwick hitét, és a fejlett lovagi kultúrát az itt élő barbár népeknek. Az elvetett mag hamar szárba szökkent: a Hit soha nem képzelt mértékben terjedt. A shadoniak Szent Földnek, Gorwicknak keresztelték a vidéket.

Mígnem új tanok prófétája tűnt fel: őrült, vérszomjas pap, aki tűzzel-vassal terjesztette igéit, Kosfejű Ranagol hitét. Legyőzhetetlen úr segítette uralomra: Shackallor. Elkészítette számára a Vérkövét, majd hazatért saját országába, a távoli Kránba.

KM: AZ EDDIGIEKET ELMONDHATOD A JÁTÉKOSAIDNAK, HOGY TUDJÁK, MERRE IS JÁRNAK! AZ ŐRÜLT PAP-KIRÁLY NEVÉT TARTSD TITOKBAN!

A Vérköve pusztító erejű varázstárgy. Vörös kőből készült, emberfejnyi palantír (varázsgömb), háromlábú mithrill állványba foglalva. Hatalmának természetéről kevés tudható, bizonyosan csak annyi, hogy egykor az emelte a hatalom polcára az Amanowick családot. És segíti azóta is, immár a távolból; mert a kezdeti néhány év múltán nyoma veszett, és holléte azóta ismeretlen.

KM: A VÉRKÖVÉRŐL MÉG NE BESZÉLJ NEKIK, ERRE MAJD KÉSŐBB KERÜL SOR!

A kaland kezdetekor a karakterek Malora városában, a fogadóban hallanak először a Ködvölgyről, az ősi templomról és a Vérkövéről. Felkerekednek, az út nezézségeit leküzdve eljutnak a völgybe, átkelnek az átok ülte erdőn, és behatolnak a templomba. Ott felismerik, hogy csapdába estek, és kutatásokba kezdenek, hogy kiszabadulhassanak. Mellesleg ki is rabolhatják a helyet, ha úgy gondolják; mitöbb, ha elég ügyesek - nem fontos, hogy megtörténjen - meglelhetik a Vérkövét is.

Malora isten háta mögötti kis város, a hegyek között, Abrado tartományban. Favágók és bányászok lakják - Abrado híres arról, hogy bővelkedik természeti kincsekben. Nappal szinte üres a város, este azonban megtelnek az ivók, a kocsmák.

A Kobzoshoz címzett fogadó ivójában kezdődik a játék. A karakterek saját asztaluknál ülnek, és hallgatják a bányászok történeteit. Viharos, mennydörgős idő lévén, hamar a legendákra, a sötét titkokra terelődik a szó. A Ködvölgyről beszélnek, ahol szerintük félelmetes szörnylények élnek; s amelynek mélyén ősi templom húzódik meg - a legendák szerint tele kinccsel, vagyont érő mágikus könyvekkel, mi több - véli valaki - tán még a felbecsülhetetlen értékű Vérköve is ott hánykódik valahol. Nagyritkán szerencsevadászok indulnak útnak a Ködvölgybe: némelyik visszafordul, amint a szörnylények nyomára bukkan, némelyik még a templomot is megpillantotta - olyanról, aki bent járt, még senki sem hallott. Talán azért, mert ezek soha többé nem tértek vissza.

Kérésre a helybeliek elmesélik a Vérköve történetét (lásd:fent!), valamint beszélnek az odavezető útról; sőt: vezetőt is adnak a karakterek mellé, ha már azok mindenáron oda kívánnak menni.

KM: KELTSD FEL A KARAKTEREK ÉRDEKLŐDÉSÉT A TEMPLOM IRÁNT: INTÉZD ÚGY, HOGY ÚTNAK INDULJANAK!

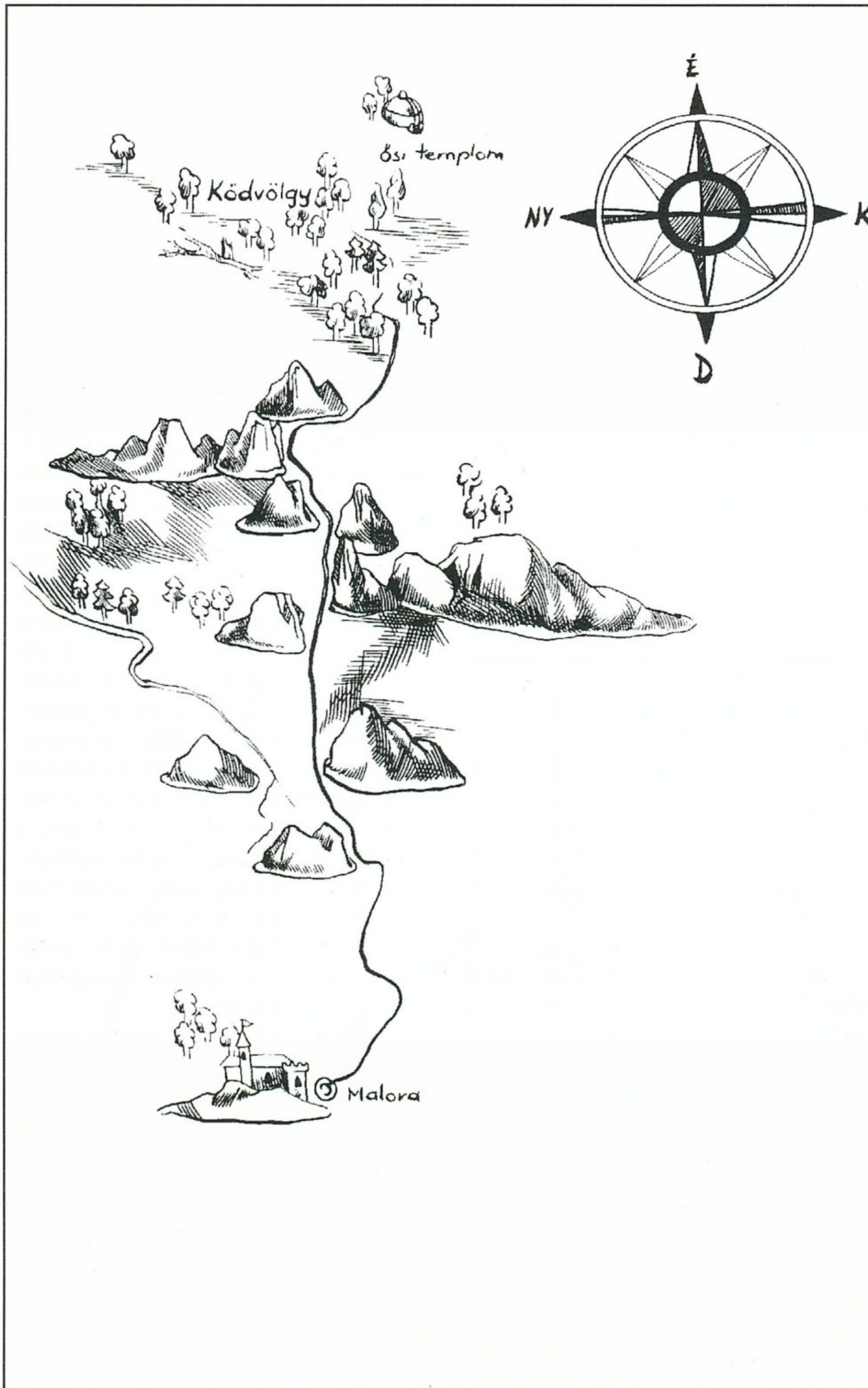
A vezető idősödő favágó. Magas, izmos, jóindulatú - úgy ismeri az erdőt, akár a tenyerét. Fegyverként vadásztőrt, és szekercét visel.

TÉ: 0; VÉ: 50; KÉ: 10; Sebzés: fegyvertől függ; ÉP:6; FP:10

RAJZ A KÖVETKEZŐ OLDALON /a vidék térképe/

Az odaút hegyi tájon át vezet (lásd I. térképet!). Erdei utak, meredek ösvények, néhol sziklás terep. Metszően éles, tiszta hegyi levegő, világos kontúrok, égretörő hegycsúcsok, haragoszöld fenyves, éjsötét föld, nedvesen csillanó sziklák - hiszen éjjel esett az eső. Folyóvölgyeket keresztez az útjuk, vadakat riasztanak fel, magasan a légben óriás sasok keringenek.

KM: BESZÉLJ SOKAT: ADJ SZÉP TÁJLEÍRÁST, VÁLASZTÉKOS



SZAVAKKAL! KÉSZÜLJ FEL ELŐRE, ESETLEG VESD IS PAPÍRRA!

Két nap, két éjszaka az út - egyik éj sem telik eseménytelenül. Ha a karakterek állítanak őrséget, könnyebben megúszhatják a támadásokat, ha nem, azok bizony meglepetésszerűen érik őket.

Az első éjszaka kiéhezett farkasok falkája támad rájuk. Az állatok kitartóak, ám ha a karakterek elejtik a falkavezért, akkor szétszaladnak. A tűz riasztja őket.

A falkavezér: testesebb társainál, bundája világosabb színezetű.
TÉ: 30; VÉ: 70; KÉ: 25; Sebzés: 1-6+2 (harapás); ÉP: 8; FP: 20

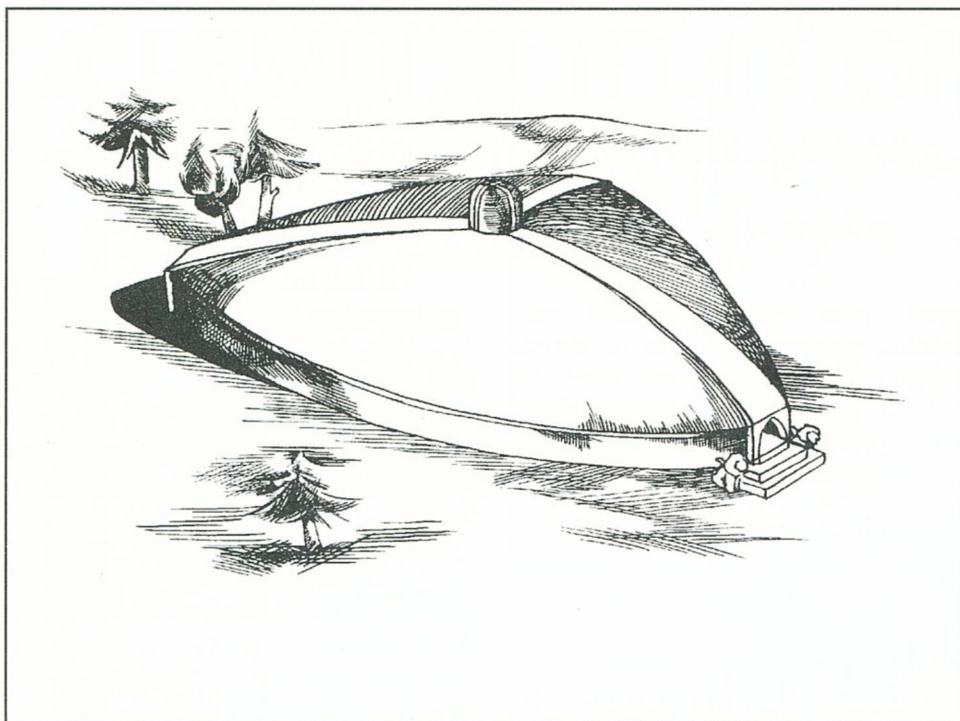
A többi farkas (10 db)
TÉ: 20; VÉ: 60; KÉ: 20; Sebzés: 1-6 (harapás); ÉP:6; FP:12
KM: INTÉZD ÚGY, HOGY HEVES HARC LEGYEN; KÉNYSZERÍTSD A JÁTÉKOSOKAT, HOGY HASZNÁLJÁK ESZÜKET (FÁRA MÁSZÁS, LÁNGOLÓ BOTOK HASZNÁLATA, STB...)!

A második éjszaka a környékbeli várból egy rablólovag és bandériája üt rajtuk.

A Lovag óriás termetű, középkorú, sebhelyes arcú férfi. Fekete szőrméket visel a hátára vetve, a lovagi félvértezet fölött.
TÉ: 25; VÉ: 80; KÉ: 15; Sebzés: 2-12+2 (lovagkard); ÉP: 8; FP: 25; SFÉ: 5
A katonái (15fő) bőrvérteket hordanak, buzogányokkal és rövidkardokkal harcolnak.
TÉ: 15; VÉ: 70; KÉ: 20; Sebzés: fegyvertől függ; ÉP:7; FP:15; SFÉ: 1

KM: MIUTÁN A KARAKTEREK NÉHÁNY TÁMADÓT LEGYŰRTEK, ÉREZTESD VELÜK, HOGY AZ ELLENSÉG TÚLERŐBEN VAN, ÉS A TOVÁBBI HARC MINDANNYIUK ÉLETÉBE KERÜLHET! BÍRD ŐKET MENEKÜLÉSRE - A VEZETŐ TANÁCSOLJA, HOGY A KÖDVÖLGY FELÉ VONULJANAK VISSZA, MERT ODA A BABONÁS NÉPSÉG NEM MERI MAJD KÖVETNI ŐKET!
A harmadik nap reggelén elérik a Ködvölgyet.

A Ködvölgy minden oldalról magas sziklafalakkal határolt, háromszög forma szurdok. Egyetlen bejárata létezik, egy meredek ösvény - ide érkeznek a karakterek.
KM: A RABLÓBANDA EGÉSZEN IDÁIG ÜLDÖZZE ŐKET, DE



ITT TORPANJANAK MEG, ÉS VERJENEK TÁBORT! A KARAKTEREK MELLÉ ADOTT VEZETŐ KÖZÖLJE, HOGY NEM HAJLANDÓ LEMENNI A VÖLGYBE, INKÁBB BEVÁRJA AZ ÜLDÖZŐKET - ŐT AMÚGY SEM BÁNTANÁK, HISZEN SEMMIJE SINCS, ÉS TUDJÁK RÓLA, HOGY HELYBÉLI!

A lenti tájból semmi nem látszik, mert - ahogy neve is elárulja - állandóan köd üli meg a völgyet. Az ösvényen leereszkedve sűrű erdő határára érnek. Aljnövényzet nem akad, a fák csupasz, egyenes törzse szinte fekete - a hely végtelen oszloprengetegre emlékeztet. Jó egy órás út áll még előttük a templomig; csak iránytű alapján tájékozódhatnak.

Befelé haladva, néhány lépés után különös karomnyomokat pillantanak meg a fák törzsén, és egyre hidegebbre fordul az idő; közel éjszakai sötétség uralkodik. Félúton járhatnak már, mire az első emberi csontokat megpillantják a puszta földön - eddigre már nulla fok körüli a hideg. Rövidesen élőhalottak támadnak rájuk; jóval több, mint amennyit a karakterek legyűrhetnek. Menekülésre azonban könnyen nyílik lehetőségük, hiszen a szörnylények nem képesek futni, legfeljebb botladozva gyalogolni.

Élőhalottak (összesen 33db): zombik, megelevenedő csontvázak - a látvány iszonytató.

TÉ: 10 (körönként 2-szer); VÉ: 60; KÉ: 0; Sebzés: 1-6 (karom); ÉP: 1-6 (K6); FP: végtelen

KM: AZ ÉLŐHALOTTAK IRÁNYÍTÁSÁVAL ÉRD EL, HOGY A KARAKTEREK A TEMPLOM FELÉ MENEKÜLJENEK!

A templom közelében egyre fokozódik a hideg (-20 fok), és egyre sűrűbben botlanak élőhalottakba. Végül a ködből sötét épület körvonalai bontakoznak ki.

RAJZ A KÖVETKEZŐ OLDALON /a templom látképe/

A templom valós története hét évvel azután kezdődik, hogy Shackallor megalkotta a Vérkövét. Ekkor ugyanis a mágusherceg még egyszer - ezúttal titokban - ellátogatott Gorwickba, hogy mágikus ereje segítségével elrabolja a varázstárgyat. Tettét az indokolja, hogy a továbbiakban nem kívánta a palantír teljes hatalmát az Amanowick család rendelkezésére bocsájtani, pusztán annyit, amennyivel trónjuk biztonságát, és a Ranagol hit folyamatosságát fenttarthatták. Így nem ragadta messzire a holmit, hanem az ország területén rejtette el. Kránból hozott, elfajzott törpök építették fel titokban a Sötét Isten templomát - az abradói hegyek felhőket karcoló ormai között, és a varázslóherceg a környező völgyet átitatta gonosz mágiájával.

A templom őrizetét különös teremtményre bízta, akit három darabból gyúrt egybe: mentálisan saját szellemének tökéletlen mását, asztrálisan a vérengző őrült, Raquo Amanowick pap-király lelkének utánzatát plántálta bele. Míg a testről kráni mágushoz méltó ravaszsággal gondoskodott. Úgy okoskodott, hogy mindaddig, amíg nem lépnek behatolók a templom küszöbére, nem lesz szükség az őrző szolgálataira - hát pihenhet. Ha azonban idegenek érkeznek, a teremtmény megszállja valamelyiküket, és annak a testét használva gyilkos eszközül, lemészárolja a többieket. Ha a támadó maradna alul, a szellem tovább, másik testbe költözik.

A parancs így szól: "Senki nem hagyhatja el élve a templomot!" - így a már beköltözött lény csak akkor kezd cselekedni, amikor valamelyik behatoló távozni készül.

Egyetlen kiskaput hagyott nyitva Shackallor: Aki kimondja a lény igazi nevét, az elűzheti őt magától. Annak a három személynek a nevéből áll össze, akik a teremtmény teljes lényét adják. Shackallor + Raquo + akibe költözött.

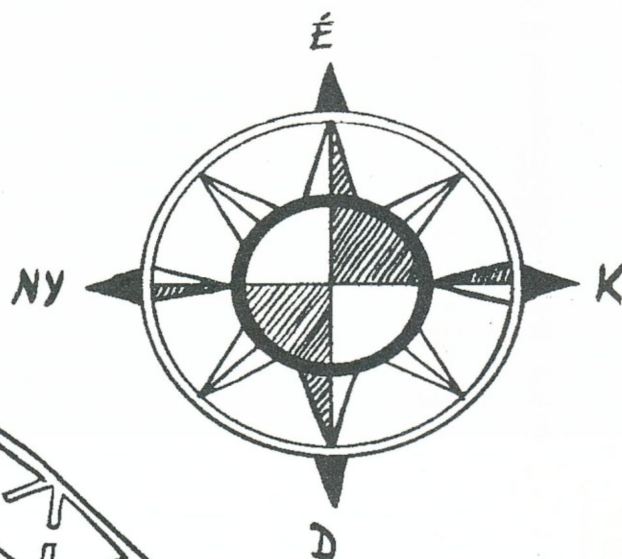
A karakterek feladata: - ha már egyszer beléptek és rabul estek - az, hogy rájöjjenek minderre, és megtudják a neveket.

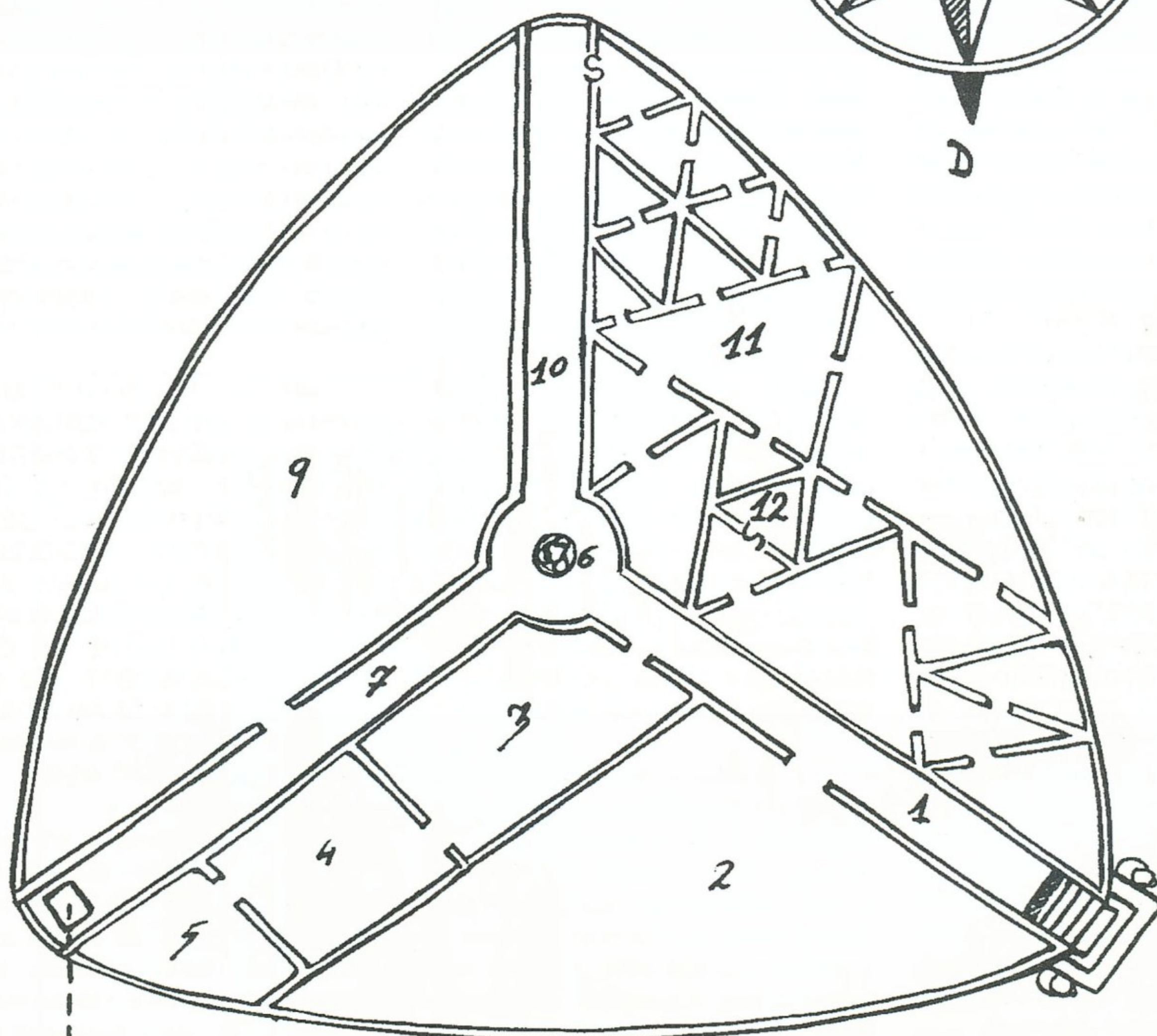
Felderíthető tények:

Az előző Őrző naplójából kiderül, hogy:

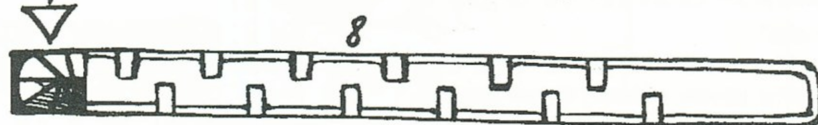
- a helyről nincs kiút; a behatolók egyikébe vérszomjas lény költözik, és lemészárolja mindazokat, akik távozni készülnek.

- a lény előzhető, ha ismerik az igazi nevét.





S=TITKOS AJTÓ



- három nevet kell összerakni; ezek valószínűleg a hármasszobor egyes alakjainak nevei.

- a kazamatákban sírhantok sorakoznak;

- a templom építésének idejéből valók.

- a könyvtárban fellelhető egy könyv, amely segít a medálos alak nevének kinyomozásában.

További tények:

- A könyv címe: A *Vérkövé*ről; Shackallor írta. A borítón ugyanaz a rézből formázott medál látható, amely az egyik szoboralak nyakában lóg. - A hármasszobor mellvértet viselő alakja erősen hasonlít Gorwick jelenlegi királyára. Valószínűleg az első király lehet; az, aki őrült volt.

- A kazamatákban, az első sírhantokban lelhetőek aranypénzek az első király idejéből

- rajtuk az uralkodó arcmása (ugyanaz, akár a szobron) és a neve: Raquo Amanowick.

Hogyan gondolkodjanak?

- Hol látták a jelenlegi király arcmását? - a válasz: az aranypénzeken; és ott szerepelt a neve is. Következtetés: ha találnak aranypénzt az első király idejéből, arról leolvashatják a nevét. A legkorábbi sírokban kell megpróbálni!

- A medálos szobor medálja azonos a Shackallor által írt könyv borítóján láthatóval. Márpedig az a Vérkövéről szól, és a medál valójában a palantír stilizált felülnézeti képe. Következtetés: a szobor valószínűleg magát Shackallort ábrázolja.

- A harmadik személy, a világ hármas osztottsága révén - mentál, asztrál, anyag - nem lehet más, mint az, aki az anyagot, a testet biztosítja. Következtetés: az akibe a lény költözött.

KM: A FENTI INFORMÁCIÓKAT SEMMI ESETRE SE OSZD MEG A JÁTÉKOSOKKAL!

Az ősi templom: magas, kupolás épület, durván faragott, egymásra rótt, fekete kövekből. Ablak sehol nem látszik, ajtó is csak egyetlen; alacsony lépcsők vezetnek fel hozzá. Mindkét oldalán egy-egy guggoló, állát az öklén nyugtató ördögszobor áll - a szemükből ártó mágia sugárzik. A közöttük való áthaladás szorongást ébreszt a karakterekben.

Az ajtó: hatalmas, kétszárnyú, vasalt faácsolmány. Egy ördög 3 m magas, életnagyságú domborműve díszíti, melynek kiképzése - felfelé haladva egyre inkább kiemelkedik az ajtó síkjából - tovább fokozza a belépőben a félelmet. A földön, kétoldalt kőbe vájt csatorna vezet odabentről ki ide, a tornácra, ahonnan tovább fut a két ördögszoborba, hogy azoknak a szájában érjen véget, mint valami vízköpő. A csatornában feketéllő porról megállapítható, hogy valójában száradt emberi vér.

KM: FOKOZD A RÉMÍTŐ HANGULATOT, KÉSZÍTSD FEL ŐKET A PÁNCÉLOS FÉRFIVEL VALÓ TALÁLKOZÁSRA! PL.: A RÉSNYIRE NYITOTT AJTÓN TÚL VALAMI FÉMESEN CSILLAN. AHOGY A KARAKTEREK BELÉPNEK, AZ ŐRZŐ EGYIKÜKBE BELEKÖLTÖZIK - DOBD KI, HOGY MELYIKÜKBE! A MÁGIA OLY ERŐS, HOGY MÁGIAELLENÁLLÁSNAK HELYE NINCS!

1. Dél-keleti folyosó: A bejárati ajtótól a hármasszoborig vezet. Belmagassága egyre emelkedik, a 3 m-től a szobor feletti közel 10 m-ig. A folyosót vörösmárványlapok burkolják, mind a falon, mind a mennyezeten és a padlón. Az ajtó előtt, a földön száradt vértócsa. A templom építői láthatólag számítottak efféle mocsokra, mert kétoldalt, a falak mellett, padlóba mélyített csatornák futnak - ki, az ajtó alatt.

Néhány lépéssel a bejárat után ott áll (a kövek réseibe szúrt pallósára támaszkodva) Sir Roderick páncélba bújtatott csontváza. Ezt sokáig hallgatag, élő alaknak nézhetik a karakterek. Ha hozzáérnek, vagy bármi más módon kibillentik kényes egyensúlyából, hanyattesik és csont- valamint vértdarabok gurulnak szerteszét. A folyosón - ha fáklyát gyújtanak - bal kéz felé két ajtó is látható: a közelebbi magas, díszes, kétszárnyú, mögötte a panteon húzódik (kulcsra zárva); a távolabbi apró, díszítetlen, és a lakórészbe nyílik (tárva-nyitva áll).

*2. **Panteon:*** Hatalmas, sötét csarnok. Három négy lépcsőfok vezet le a márványlapokkal borított padlószintre. Első pillantásra üresnek tűnik, ám alaposabb vizsgálódás után a fal mellett körben, talapzatra helyezett, vörösmárványból faragott mellszobrok fedezhetőek fel. 43 ilyen szobor után, még legalább ennyi érintetlen márványtömb áll, továbbra is követve a szabályos rendet. Az utolsó mellszobor Sir Rodericket ábrázolja, míg az első tömbön faragás nyomai látszanak.

KM: A TÖMBÖKET MÁGIA FORMÁLJA MELLSZOBROKKÁ. AZOKAT A BETÉVEDT EMBEREKET ÁBRÁZOLJÁK, AKIKET AZ ŐRZŐ VALAHA IS FELHASZNÁLT CÉLJAIRA. AZ ÉPPEN MEGKEZDETT MÁRVÁNYTÖMBÖN ANNAK A KARAKTERNEK A VONÁSAI FOGNAK KIRAJZOLÓDNI, AKIBE AZ ŐRZŐ MÁR BELEKÖLTÖZÖTT, ÁM EZ A FOLYAMAT NÉGY ÓRÁN ÁT TART, ÉS AZ ILLETŐ CSAK A HARMADIK MÚLTÁN ISMERHETŐ MEG.

*3. **Nappali szoba:*** Vörösfenyő deszkák borítják a falakat és a mennyezetet. A szoba közepén hasonló anyagból készített apró asztal, mellette két szék. Az asztal lapján mágikus lámpás - ha hozzáérnek fénye felragyog - és a becsukott NAPLÓ - meg a hozzá való toll és tinta.

KM: A LÁMPÁS - KÉSŐBB MEGÁLLAPÍTHATÓ - A KÖNYVTÁRBÓL VALÓ.

A LOVAG NAPLÓJA

A kijárati ajtó előtt ébredtem. Körülöttem mindenütt sikamlós vér

vöröslött, és társaim széttépett tetemei. Ki Tette Ezt?! Csoda, hogy én életben maradtam. Testemet sebek borítják: kardvágások, tőrdöfések nyomai. Pihennem kell, gyógyulnom; felkutatnom a gyilkost! Találtam egy jól zárható szobát, ágyat, élelmet, vizet - lemosakodhattam végre. Itt biztonságban leszek...

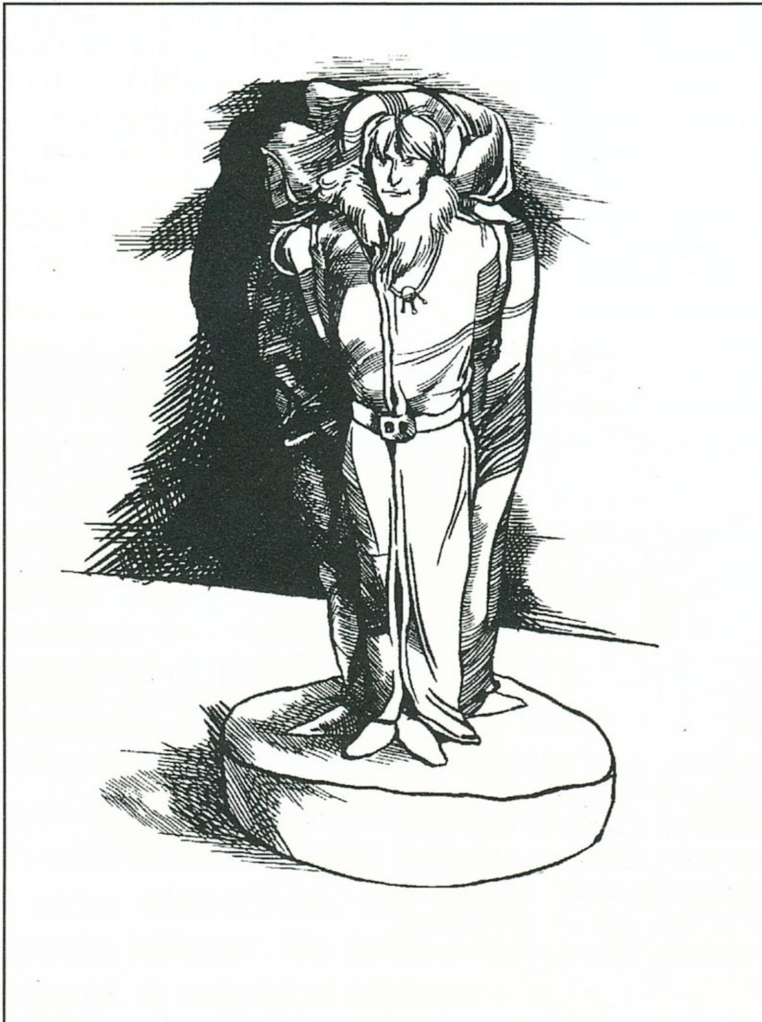
Eltelt egy nap: életem legrosszabb napja. A délkeleti folyosó végében lejáratra leltem - a kazamatába nyílik. Odalent hosszú járat ered, falai mentén sorban sírhantok. Az elsők tán még az építkezés idejéből valóak, míg az utolsók alig néhány órásak. Én ástam őket, a társaimnak...

Második itt töltött napom eseménydúsan telt. Megkíséreltem elhagyni a helyet, de az ajtó előtt újból elvesztettem az eszméletem. Fogoly vagyok; valami különös lény rabságában, aki belém költözött, maradásra kényszerít - és talán általam másokat is.

A harmadik napon megtaláltam a gyilkost. Úgy hívják: Sir Roderick - ez az én nevem. Puszta kezemmel téptem széjjel őket; nem értették mi lelt, sokáig nem is küzdöttek ellenem - aztán már késő volt. Szegény, drága társaim...!

A belém költözött teremtmény gyilkolt az én kezemmel. Meg fogom találni a módját, hogy száműzzem magamból és elpusztítsam őt...!

Egy hét múltán úgy ismerem a helyet, akár a tenyeremet: ősi Ranagol templom. A középen álló hármasszobor rejti a titkot, amit megtudni vágyok. Valaha folytattam mágiával kapcsolatos tanulmányokat, így kikövetkeztettem: úgy űzhetem ki magamból a lényt, ha kimondom igaz nevét. Mindhárom síkon külön névvel bír; ezek együtt adák ki teljes lényét. Meg kell tudnom a neveit...!



A rákövetkező nap különös egyezésre figyeltem fel: három sík, három név, három szobor - vajon nem lehetséges-e, hogy a teremtmény valós alakok hasonmása mindhárom síkon? Ebben az esetben őket ábrázolja a három szoboralak. Ki kell derítenem, ki voltak ők...?!

Egy esztendő telt el - majd minden óráját a könyvtárban töltöttem. Munkám eredménye az első név; a mellvértes alaké. Vajon elég hosszú lesz-e az életem, hogy kijussak innét...?

Nem; újabb három esztendő múltán már tudom: nem lesz elegendő! Egyetlen vágyam maradt: szabad ég alatt fogadni a halált, nem itt, sötét folyosók porában botorkálva. Látni szeretném még egyszer az eget...!

Tíz éves kutatás után ráakadtam a könyvre, amely elárulta a medálos alak nevét. A harmadikkal nehezen boldogulok, hiszen még az arcvonásait sem ismerem. Domwick nem segít...!

Régen nem írtam a naplómba, el is feldetem már, hogy vezetni kezdtem - nem számolom az időt: talán negyven év telhetett el. Most, mikor kezembe akadtak a foszladozó lapok, újból végigolvastam a sorokat, és elhatároztam, mielőtt meghalok, pontot teszek a végükre.

Nos: a harmadik szoboralak nevét soha nem sikerült kiderítenem. Most elindulok, megkísérlem elhagyni a templomot - hátha sikerül. A lény jól tudja, ez egyetlen reményem; mint ahogy azzal is tisztában van, hogy óráim lehetnek már csak hátra. Talán ezúttal szabadon enged.

Domwick legyen veletek, drága társaim - hamarost újra találkozunk!

Sir Roderick

4. Hálószoba: vörös drapéria a falon, vörösfenyő deszkák a mennyezeten. A berendezés egyetlen ágy, és egy óriási szekrény. Az utóbbiban különböző méretű és származású emberek holmijai. Amelyek még egész-

ben vannak, szinte mind mágikus hatásúak:

Fekete láncing, csuklyával: SFÉ: 3; MGT: -

Aranyszín mellvért: SFÉ: 5; MGT: 1

Hullámos, keskeny pengéjű tőr: TÉ: 20; VÉ: 3; SP: k6+2

5. Fürdő: Az apró helység valójában egyetlen medence. Idebent minden vörösmárványból készült. A medencét a falon több helyen elhelyezett vízköpőkből ömlő, jéghideg víz tölti meg.

6. A hármasszobor: Az összefutó folyosók itt a templom közepén apró, magas, kupolával lezárt belső teret hoznak létre. Ennek közepén áll a hármasszobor: hátukat egymásnak fordító, eggyéforró három alak - mindegyikük egy - egy folyosó irányába tekint. Jó méter magas talapzaton állnak, lábaikon kígyók kúsznak fel. A szoboregyüttes valami ismeretlen, fekete, opálos fényű kőből készült.

A dél-keleti alak: hatalmas csuklyás köpönyeget visel. Testfelépítéséből, neméből, végtagjaiból semmi nem látszik. A csuklyája alá kémlelve a karakterek síma, gömbölyű felületet látnak - mintha a szobrász egyáltalán nem vesződött volna a vonások megmintázásával.

A dél-nyugati alak: mellvértet, lánckesztyűt, lábszárvédő vasakat visel. Nagydarab, izmos férfi, tekintete őrületről árulkodik. Arcvonásai erősen emlékeztetnek Gorwick jelenlegi királyára.

Az északi alak: díszes, lágyesésű szövetből készült köpönyeget visel. Arcán szigorúság, határtalan intelligencia, erős akarat látszik. A nyakában különös medál lóg: háromágú csillag közepén zöld drágakő. Ez a kő a szoboregyüttes egyetlen olyan darabkája, amely nem a bizonyos fekete kőből vagyon.

7. Dél-nyugati folyosó: Minden szempontból hasonló a dél-keletihez, ám burkolata fekete márványból készült. Egyetlen ajtó nyílik innét: jobbkéz felé, egy kulcsra zárt, hatalmas, díszes, kétszárnyú fémajtó - a szentélybe. A folyosó végén, a földön csapóajtó; mögötte a kazamatába vezető csigalépcső indul.

8. Kazamata folyosó: Földalatti járat, pontosan a dél-nyugati folyosó alatt fut, tíz méter mélyen. Hosszú, keskeny csigalépcső vezet le ide. A járat teljes hosszában, mindkét fal mellett sírok sorakoznak, szabályos rendben egymás után. Fejfák, névtáblák nincsenek.

KM: HA A KARAKTEREK ÚGY HATÁROZNAK, FELNYITJÁK A SÍROKAT, AKKOR ROSSZ ÁLLAPOTÚ FELSZERELÉSI TÁRGYAKAT, RUHÁKAT, FEGYVEREKET LELHETNEK. ÉS SOK ÉKSZERT, ARANYPÉNZT - MEGKÖZELÍTŐLEG 500 ARANY ÉRTÉKBEN. (ITT, AZ ELSŐ HÁROM SÍRBAN LELHETIK MEG AZ ELSŐ KIRÁLY KORÁBÓL SZÁRMAZÓ ARANYPÉNZEKET!)

9. Szentély: A templom legtágasabb csarnoka - az egyik háromszöget teljes egészében elfoglalja. Épp ezért mennyezetének megtartásához három oszlopot kellett beépíteni. A szentélyt - még az oszlopokat is - fekete márvány borítja, melynek mágikusan átalakított erezete különös, kultikus jeleket rajzol ki. A háromszögletű terem befelé eső sarkában áll az oltár, rajta a Kosfejű Ranagol három ember magasságú szobra. Emögül vakító (szó szerint) fényesség árad.

KM: HA A KARAKTEREK ARCUK ELÉ TARTOTT KEZÜKKEL, KÖPENYÜKKEL, EGYÉB HOLMIAIKKAL NEM ÓVJÁK LÁTÁSUKAT, KÖNNYEN ELVESZÍTHETIK SZEMÜK VILÁGÁT!

10. Északi folyosó: hasonló az előzőekhez, ám burkolata fehér márvány - ebből gyenge, fehér fény árad. A folyosón nem látszik egyetlen bejárat sem, ám külső végén, jobb kéz felé, nyílik a falon egy jól rejtett titkos ajtó - a könyvtár bonyolult labirintusába vezet.

11. Könyvtár: Kisebb-nagyobb háromszögletű termek alkotta bonyolult útvesztő. A helységek padlóját és mennyezetét fehér márvány borítja, míg a falakon körben teljes magasságú, gazdag faragásokkal díszített, sötétszínű fa könyvszekrények állnak, tele öreg fóliánsokkal. A központi teremben olvasóasztal, és írószerszámok is találhatóak. Amint valaki beteszi a lábát bármelyik helységbe, abban maguktól felgyulladnak a polcokra erősített díszes, mágikus lámpások, és mikor kilép, kihúnynak.

12. Titkos szoba: Csak egy újabb titkos ajtón keresztül megközelíthető apró helyiség, ahol a polcok is hófehérek, és kevés, ám felbecsülhetetlen értékű könyv sorakozik rajtuk. Itt találhatják meg a karakterek Shackallor írását a Vérkövéről.

A titkosszobában a következő könyvekre akadhatnak:

Ogonomus: Astrológia

Shal el Abdara: Gyógynövények-mérgek

Krilechor: Halálfőzet

I. kötet: Ezüstszárnyú Halál - Széllábú Álom.

Marano Colga atya: A Sátán Hajszála

Mágiával foglalkozó munkák:

Altun Calae Mj.: Mágia történet

Dorham Adex: A Mágia Formái

III. kötet: Léttelen Lét

W. Imeona: Fekete Könyv (átirat Gillon Mj. Kráni Szó című átiratából)

Ogonomus: Kismágia

Utószó:

KM: Egyedül neked kell tudnod, hogy a Vérköve valóban itt rejtetett el a templomban. A játokosok azonban ezt, egyenlőre nem találhatják meg - talán majd valamikor, később; azonban ez már egy másik kaland!

AZ ISTENEK MÉGIS MÁSKÉPP AKARTÁK!

Igen szomorú kötelességnek vagyok most kénytelen eleget tenni, s valahogy úgy érzem magam, mint az orvos, aki a halálos beteg ágyától a gyászolókhoz lépve, csak a fejét tudja csóválni. Az előző számban - és még oly sok helyen - megígértük, beharangoztuk a M.A.G.U.S. karácsonyi megjelenését. Ha jól számolom, immár hatodszorra. És hát most mégsem... "Ha az Istenek is úgy akarják..." hirdette az előszó, mikor még hittük, hogy tényleg akarják. Hát nem. Két meglehetősen nagy Istenség szólt közbe. Egyikük, A-MŰANYAGBÓL-TÍZOLDALÚ-KOCKÁKAT-FRÖCCSÖNTŐ-NAGY-KE-LET-EURÓPAI Isten elvállalta ugyan mintegy két hónappal ezelőtt, hogy a kellő időben, a kellő mennyiségben megteremti a betevő dobókockákat, ám november végén mást gondolt. - De februárra elkészülhet - mondta nyugtatólag. Ha nem szégyellenénk kétszáz forinttal többet kérni - az amúgy 399 Ft-ra tervezett - a M.A.G.U.S.-ért, hozathattunk volna külhonból is, de úgy meg minek...? Nem kellett ám sokáig rágódnunk ezen a problémán, hiszen a másik mennyekben lakozó is ránk dörrent az Olimposz csúcsáról: - A könyvpiac most telített. Sok a jó olvasnivaló, az emberek mégis bőrdzsekit vesznek. Nem kell! Ráadásul túl olcsó karácsonyi ajándéknak... A minden-könyvterjesztők-atyaurának szózatát muszáj volt komolyan venni, hisz akarata ellen, még egy Leslie L. Lawrence kötet se kerülhet a pultokra. Most már csupán azon töprengünk, hogy miért baj ha valami olcsó?! Hát ez történt. Meg az, hogy a Nyomda Isten ránk emelte a pallosát, amiért megrendelünk valamit, azután az utolsó pillanatban visszamondjuk. Tehát tavasz. Addig azonban a RÚNA hasábjain folytatjuk, ami elkezdődött - ha lesz M.A.G.U.S. jól jön majd hozzá a kiegészítő anyag. Miután pedig az anyag szépen összeállt, lement a nyomdába (és vissza is jött), felajánljuk, hogy minden klubnak, aki a GURU címén jelentkezik, küldünk egy példányt - mindkét kötetből. Úgyis olyan papírra csináltuk, amit nem lehet fénymásolni. És még egy felhívás! Mindenki, akit érdekel a játék és szeretné megvenni, keresse az utcai standokon. Ha lehet, minél több különböző helyen - elég naponta kétszer. Ez talán segít meggyőzni A minden-könyvterjesztők-atyaurát. A másikkal elbánunk magunk is...!

SZIMSTIM-UNIVERZUM avagy FOLYTATÓDIK A NEUROMÁNC

Kiadói előszózat

Különös helyzeteket produkál az élet. A Valhalla Páholy első *igazán* önálló kötete, a NEUROMÁNC fele annyi bevételt sem hozott, mint későbbi, kevésbé "klasszikus" kiadványaink - mégis erre vagyunk a legbüszkébbek. Talán azért, mert ekkor sikerült először *valóban* exkluzívat nyújtanunk; mert a szerző utószava világviszonylatban is különlegességnek számít - s persze azért, mert a várakozásnak megfelelően számos különböző ízlésű olvasó tetszését sikerült megnyernünk. Fontos tényezők ezek. Tanultunk a történtekből, jövő évi terveinket az új ismeretekkel felvértezve alakítjuk. S mielőtt bárki meghátrálásra, közönséges mosakodásra gyanakodna, sietek leszögezni: igenis FOLYTATJUK William Gibson cyberspace-ciklusának megjelentetését. Folytatjuk, annak ellenére, hogy a Gibson-könyvek kiadása nem igazán nyereséges vállalkozás. Jó szívvel és vidáman tesszük, mert remek regényekről van szó - s mert bízunk benne, hogy mindazok, akik eddigi terveiket Valhalla- illetve Pendragon-kiadványok böngészésével, az *Előkészületben* oldal beható tanulmányozásával formálták meg, végre leszállnak rólunk, és mennek a maguk vízfeje után. (Hogy nem paranoiáról van szó, illusztrálja ehelyütt egyetlen példa: egy ál-STAR WARS kalóz-förmedvény, melyhez kiadóinknak a világon semmi köze sincs, és melynek címét azért sem írom le ide!) Amennyiben HARAGOSAINK, ROSSZAKARÓINK és KLÓNJAINK táborából BÁRKI olvasná (netán felolvastatná magának) a GURU-t: szívből reméljük, nem jut eszébe George Lucas, Philip K. Dick és Michael Moorcock világa után William Gibsonét is megbecsteleníteni, és jogosítatlan cyberspace-kötetet kiadni. Ha mégis (ez itt a fenyegetés helye).

Mármost, azon felhasználók, rajongók, érdeklődők és egyéb gestaltok számára, akik sem W.G. remekét, sem a belőle készült komputerjátékot nem ismerik, következzék egy rövid összefoglaló a NEUROMÁNC világáról, és az előkészületben lévő folytatásokról.

A "cyberpunk" irodalomról

Azok a minősített mazochisták, akik olvassák még a GALAKTIKÁT, emlékezhetnek egy hasonló témájú cikkecskére, melyet egy, a német nyelvterületen kalózkodó szerzőcske jegyzett (ezt onnét gondolom, hogy a NEUROMÁNC eredeti címét - Neuromancer - favágó módra fordította vissza angolra, *New* romancernek). Cikke további megállapításait hasonló fel nem készültség jellemzi, így eszmefuttatása idézése, és hasonló hülyeségek köztudatba csepegtetése helyett hadd jegyzem meg: a CYBERPUNK kategória, csak és kizárólag esztéták és irodalomtörténészek skatulyákhoz szokott agyában létezik. A "modern" SF-et művelő szerzők (ahány, annyiféle) kezdettől fogva SÉRTÉSNEK minősítették a besorolást, és nem egyszer tiltakoztak nyilvánosan - például K.W. Jeter, akinek Farewell Horizontal című könyve magyarul is olvasható (ISTEN VELED LÁTHATÁR). William Gibson, Pat Murphy vagy Bruce Sterling könyveit összehasonlítani, egy kaptafára készültnek minősíteni CSAK azért, mert számítógépek és sokadik generációs programok bukkannak fel bennük, éppoly botor dolog, mint külön irányzatnak (pl. "rémbarokk") tekinteni mindazon regényeket, melyekben szörnyetegek szerepelnek. A közismerten száraz humorú britek nem is késtek sokáig a méltó válasszal e kategorizálásra. Ian Watson és köre, a hatvanas évek SF újhullámának hírmondói kiagyalták a CYBERGÓT irányzatot; regényeikben komputerek és ókeresztény motívumok EGYÜTT szerepelnek. (Watson e tárgykörbe tartozó remeke, az INKVIZÍTOR hamarosan megjelenik a Valhalla Páholy gondozásában - kitalálták, ez itt a reklám helye!) A tárgyra visszatérve: a fent említett cikk, akár német forrásai, a "cyberpunk" irányzat közeli végét jósolta. Hah! Ugyanezt a véget jósolta egy bizonyos Michel Butor az EGÉSZ SF-irodalomnak az 50-es évek végén. (Hogy honnét tudom? A békebeli, RÉGI Galaktikából, melynek minimum öt éven át a hátlapján szerepelt e szörnyű jóslat.) Aggodalomra semmi ok: az, amit egyesek cyberpunk, mások neo-avantgard, megint mások egyszerűen modern SF néven tisztelnek vagy rühellnek, nem hal meg soha. Legalább annyi tartalékkal rendelkezik, mint maga a számítástechnika, melynek ugrásszerű fejlődése (a társadalom degenerálódásának nyilvánvaló tüneteivel együtt) megihlette. Olyan század végéhez közeledünk, mely az emberiség előmenetele szempontjából elveszettnek tekintendő. Ne feledjük, minden nagyszerű emberre jut egy (némelyek szerint két-három) elvetemült, a technika minden igazi vívmánya mellé (CD, PC, video) egy-egy AIDS és neutronbomba. Mit is kaptunk hát ettől a keretes szerkezetű (elején-végén egy-egy Balkán-háború) századtól? A bizonyosságot, hogy a jövőben igenis BÁRMI megtörténhet. Ezt erősítgeti a maga változatos eszközeivel a modern SF, és tűnjék bármilyen különösnek, TELJESEN igaza van.

A cyberspace-ciklusról

Gibson, ahogyan azt magyarul megjelent kötete utószavában megjegyzi, 1984-ben vetette papírra (minden "cyberpunkok" pápája tudniillik írógépen dolgozik) a NEUROMÁNCOT. Minden azóta bekövetkezett változással ő sem tud elszámolni, hisszük azonban, hogy alapeszméi helyesek, s hogy a ciklus további regényei egy szemernyit sem veszítettek élvezhetőségükből az eltelt esztendők során.

A NEUROMÁNC hősei új hősöknek, a számítógépes galibák új galibáknak adják át helyüket a SZÁMLÁLÓ NULLÁRA című kötetben, mely terveink szerint '93 első negyedévében lát napvilágot sorozatunkban. A poénokat lelövöldözni persze - már csak a helyhiány miatt is - nem áll módomban, ám jónak látok közreadni némi ízelítőt:

"Új-Delhiben robotkutyát uszítottak Turnerre - a feromonjaira, meg a hajszínére volt kihegyezve. Egy Chandini Chauk nevű utcában érte be, és bérelt BMW-je felé iramodott a barna lábak és riksakerekek útvesztőjében. A dög gyomrában egy kilónyi újrakristályosított hexogén és sűrített TNT lapult. A férfi nem látta közeledni. Az utolsó dolog, amit Indiából látott, egy Khush-Oil Hotel nevű koszfészek rózsaszín stukkóval dekorált homlokzata volt. Jó ügynököt foglalkoztatott, ezért a szerződésével sem lehetett semmi gáz. És mivel a szerződése rendben volt, a robbanás után alig egy órával már le is szállították Szingapúrba. Már azt, ami megmaradt belőle. A holland sebész gyakorta viccelődött azzal, hogy Turner egy bizonyos százaléka nem jutott ki a Palam Internationalról az első járattal, és ott éjszakázott egy autodok-tartályban. A hollandusnak és csoportjának három hónapjába telt újból összerakni Turnert. Egy teljes négyzetméternyi bőrt klónoztak neki cápamáj-poliszaharidokkal impregnált kollagén-blokkokból. A szempárt és a nemiszerveket a szabadpiacon vásárolták neki. A szemek zöldek voltak..."

Turner, ez a XXI. századi James Bond a legpopulárisabb mindazon antihősök közül, melyek Gibson regényeit benépesítik. Korai halála dacára a lehető legkitűnőbb egészségnek örvend, mikor megkapja új feladatát: egy Mitchell nevű tudóst kell a Maas-Neotech konszern karmaiból kimenekítenie. Mitchell "bűne" mindössze annyi, hogy munkahelyet akar változtatni - ám a jövő század kiélezetten szabadversenyes világában ez felér egy hazaárulással. A Hosaka konszern legjobb embereit küldi az arizonai sivatagba, hogy az átállást biztosítsák - ám az események másképpen alakulnak, mint azt Turner, és megbízója, a halvérűnek látszó Conroy elképzelték. Mert a sorsdöntő éjszakán... *ú*gysem mondom tovább. Legyen elég annyi, hogy a fordítást Gibson tán legjobb hazai ismerője, Ajkay Örkény készítette.

A távlati tervekben ugyancsak szereplő MONA LISA TÚLHAJTÁS teljessé teszi a trilógiát. Több szálon futó, "beavatatlanok" számára kissé túlkomplikált történet, egyik középpontjában egy japán-amerikai lánynyal, akit apja, ellenfeleit kicselezendő, Európába menekít egy számítógép generálta testőr kíséretében. Az ellenpólus pedig ugyanaz a Finn, akit a NEUROMÁNC és a SZÁMLÁLÓ NULLÁRA komputeres akcióiból (akkorra) az unalomig ismer, és remélhetőleg kedvel az olvasó.

Cyber plusz

William Gibson legfrissebb, barátjával, Bruce Sterlinggel közösen írt regénye, a DIFFERENCIÁLAUTOMATA csattanós válasz mindazoknak, akik a modern szerzőket továbblépésre képtelennek, könnyedségre alkalmatlannak bélyegzik. Egy felettébb különös TEGNAPBAN játszódik, egy alternatív Európában, ahol már az ipari forradalom éveiben, a XIX. század derekán megjelentek a számítógépek ottani megfelelői. A világuralomért vívott küzdelemben Anglia nagy ellenfele a Napoleonidák kormányozta Franciaország, no meg a Karl Marx vezette Nagynémet Kommün... A sci-fi, a gótikus és a politikai kalandregény minden arra érdemes motívumát ötvöző mű - szokásosan túlburjánzó stílusa ellenére - figyelmet érdemel a magyar olvasóktól is.

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek. Bp. 1399, Pf. 701/ 765.

Megalakult a "Magyar AMOS Club" !!!

Ha érdekel a téma Te is csatlakozhatsz! Segítség kezdő felhasználóknak. "AMOS" jeligére a szerkesztőségbe.

Public Domain, Shareware !
Minden mennyiségben!

A GURU Team újdonsága :

Kész játékokat (AMIGA, PC) keresünk külföldi forgalmazás céljából. Ne bízd a programodat a véletlenre!
A GURU Team a szerkesztőség címén várja a jelentkezést.

Amiga 500+, modulátorral, 30 lemezzel csak 49.900,- Ft.
Tóth Péter
6000 Kecskemét, Március 15. u. 9. Tel.: (06-76-3)-47-526

Olcsón eladó Amiga 500 (1.3) tartozékokkal. Érdeklődni személyesen vagy levélben:
Tarkos Imre 5400 Mezőtúr, Szabadság tér 9-10. III/9a 1.lh

Amiga 2000-es 65.000.-, RGB monitor 15.000.-, együtt 75.000,- Tel.: 277-49-57

Eladó egy megkímélt Amiga 500-as, Philips monitorral, külső meghajtóval, memóriabővítővel jutányos áron, részletre is! Bérczy József 6050 Lajosmizse, Dózsa Gy. út 64. Tel.: (76)356-771

Eladó AMIGA 500, 512 Kbyte-os memóriabővítő, 1db 3,5" Külső drive, 150 lemez programokkal. Részletfizetési lehetőség! Érdeklődni az alábbi címen: Jancsin Ferenc 5600 Békéscsaba, Lencsési út 8. II/6

AMIGA 500-as, 0.5 Mbyte bővítővel, esetleg külön-külön, olcsón eladó. Tel.: 1-779-049

Számítógép klub!

Minden kedden színvonalas programokkal, remek gépheIyekkel és monitorokkal, valamint színvonalas klubtagokkal és persze büfével. Találkozhatsz itt a GURU tagjaival, valamint a Hungarian Amos Club neves alapítóival. Mindenkit várunk szeretettel keddenként 16 órától 20 óráig.

Szabó Pál Művelődési Ház 1145 Budapest, Thököly út 164. Tel.: 251-0280

AMOS kézikönyv magyarul!

Decemberben megjelenik az első magyar nyelvű kézikönyv a legújabb AMOS verziókról. A könyv 220 oldalon ismerteti az AMOS ismert és kevésbé ismert utasításait. A könyv ára a Kiadónál 500 Ft alatt lesz. Érdeklődni lehet:

Arany Sándor Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: Tiszaföldvár 307

12" színes monitor (AMIGA) 14.000 Ft, 14" VGA szines monitor (IBM) 22.000 Ft, MONOCHROM monitor (AMIGA, IBM, C64, +4, stb.) 3.500 Ft, 26" szines monitor (AMIGA, IBM CGA, C64, VIDEO, stb.) 23.000 Ft. Nagy Norbert 3200 Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2 II/15 Tel.: 37/16-261



"Kis karácsony, nagy karácsony, kisült-e már a GURU?" dúdolgatom magamban, mellesleg sziasztok. Figyelem, még nem késő abbahagyni ennek az oldalnak az olvasását. Most még lapozhatsz, miért rontanád el ezt a szép ünnepet??? Számolok: 3... 2... 1... Kakukk! Aki még mindig ezt az oldalt olvassa, annak meleg baráti (mintegy karácsonyi hangulatú) extraüdvözletem, remélem jól fogsz szórakozni stb., stb., stb. Mivel errefelé nem volt elég nagy a hideg, egy szerencsétlen baleset következtében nem fagyott be a postaládánk nyílása, így a postásbácsik kézbesíteni tudták a sok üdvözlő- meg képeslapot a Bahamákról, a sok-sok eszméletlenül érdekes levelet meg a bonusként érkezett három darab levélbombát (de miért éppen nekem címezve???). Mivel éppen jó kedvem van, és már minden szerkesztő című egyén életveszélyesen megfenyegetett, úgy gondoltam, ideje bekapnom aktuális managertabletta adagomat és újabb egy oldal megabölcsességgel ellátni a nagyérdeműt.

I (mint információ)
Szia GURU! Pár kéréssel fordulok hozzátok, mivel az infókat a ti lapotokban, mégpedig az utolsó számban láttam, s felcsigázta a fantáziámat. Az egyik a Laser Squad nevű PC-s változatáról szólt, a másik pedig a Darklands nevű játékleírás volt. Azt szeretném megtudni, hogy ezekhez itthon, esetleg külföldön hogyan lehetne megszerezni. *(Ez így volt a levélben, nem én írtam el! Brazil)* Végső elkeseredésemben hajlandó volnék akár megrendelni is őket, de jobb lenne olcsóbban megszerezni. Ha tudtok segíteni, kérlek írjatok! Válaszborítékot mellékeltem. Ja, egyik barátomnak szüksége volna egy KERNEL MANUAL-ra, vagy valami hasonló műre. Azt is írjátok meg, ha nem túl nagy feladat, hogy hol lehetne ezt megszerezni. Erről is a lapban olvasott. Segítségeteket előre is köszönjük. (Szabó Zsolt, Budapest). Ui: A GURU velünk van.

Itt valami félreértés van. A mi lapunk biztos, hogy nem a Te utolsó szád, bár ennek lehetősége az én fantáziámat is felcsigázta kissé. Szóval arról van szó, hogy játszani akarsz? Aha! Segítek! (Mondtam már, hogy éppen jó kedvem van.) Lehetőség #1: veszel egy nyugati újságot (pl. ASM, PowerPlay), kinézed belőle egy szoftverkereskedő címét, írsz neki, iszonyúan sok pénzzel könnyebb leszel, megérkezik a program, vámot és ÁFÁ-t fizetsz, kibontod, installálod, játszol és elképesztően boldog leszel. Lehetőség #2: Már az előző számunkban is találsz játékprogram forgalmazót, de aktuális számunkban már kettő is szerencsélteti magát. Fordulj hozzájuk bizalommal. (Sorry, no PIRACY !!!)
Sajnos KERNEL MANUAL-om momentán éppen nincs, de valami hasonlót azért leltem neked, a címe: Amiga500 User's Manual. A manual stimmel, tehát részben biztos jó lesz. Ha nem, akkor nincs mese, irány valamelyik klub! Ezt végső esetben sem ajánlom, mert szerintem Te sem kedveled a hibás verziókat és rossz töréseket.

Pozitív kritika
Tisztelt Team! Megkaptam a 4. számot, tök jó! Legfőképpen azért, mert attól féltem, hogy nem tudjátok elolvasni a címemet a csekken. Mentségemre legyen mondva, hogy a gond a csekkben volt, mert nem fogott rá rendesen a toll (legalábbis arra a részre, ahol a feladó van). Mindegy, a lényeg: az újság tartalma jó, csak valahogy a kivitel nem egészen tökéletes. Például nem egészen értettem, hogy mit mondott az a szakértő a színrebontásról, de tény, hogy a képek kicsit furcsán néznek ki. Az is elég zavaró, amikor egy képet raktok a szöveg alá. Ez főleg az Aces of the Pacific leírásában zavaró. Szinte teljesen olvashatatlan. Ez a kisebbik gond, de néha elrontjátok a "prioritás"-t. Vagyis a kép eltakarja a betűket, pl.: Megafortress eleje, vagy a 4. számban a 65. oldalon az a sok Lemmings teljesen eltakarja a betűket. Szerintem inkább ne is tegyetek a szöveg alá képeket, s megoldódik minden probléma. Visszatérve a tartalomra: nagyon örülök, hogy a C64-gyel is foglalkoztok, szerintem így többen fogják megvenni a lapot. Remélem, hogy már nem sokáig "élvezhetem" e gép tulajdonságait, de ha lesz egy Amigám, akkor sem fogok levelet írni, mint egyesek, hogy "Mi az, hogy 66 oldalas újságból 3, 4, 5, stb. egész oldalon mertek foglalkozni a 64/Atari/IBM/stbvel?!!". (Huh! De szép mondat lett.) Olvastam a CoV-ban, hogy az ő olvasóik 60%-a C64-es, szóval nem lehet rossz üzlet, ha van C64 is az újságban. A Ray-Tracing rovat nekem nagyon tetszik, lehetne egy kicsit több is az újságban. Na jó, más már nem jut eszembe. További jó munkát kívánok. (Vörös Viktor, Kisapostag)

Kösz a javaslatokat meg a kritikát, bár úgy látom, nem eléggé érzékeled az újítás szépségeit. Sajnos véletlenül lemaradt egy kis pályázati felhívás, aminek a lényege a hiányzó szöveg megfejtésére tett javaslat lett volna. A megfejtők között módunkban állt volna egy Amiga 4000-est kisorsolni, azonban bánatunkban (amiért kimaradt a pályázat) visszaküldtük a Commodore cégnek. Sebaj, majd legközelebb. Egyébként előre is köszönöm a meg nem írt leveleket!!! Sőt. Figyelem, új pályázat indul! Minden olyan értelmes lény, aki nem ír ilyen levelet, sorsoláson vesz részt, amin egy éves GURU előfizetési csekket nyerhet. A meg nem írt leveleket egy fekete keménykalapból fogjuk kisorsolni 1993. június 3-án. Szerencse fel! A C64 rovattal kapcsolatban pedig csak annyit, hogy ugyan személy szerint én (is) kijelentettem, hogy nem foglalkozunk 8 bites géppel, azonban a hatalmas nyomás ami ránk nehezedett, már szinte elképesztő méreteket öltött. Íme, most aztán 64 is van, lehet velünk beszélni kérem! Ha valakik, akkor mi aztán igazán rendes fickók vagyunk, nem? Bár kezdetben kicsit féltem, hogy majd jön a sok fa (többes száma fák), ez azonban szerencsére elmaradt. Vagy azért mert mindenki megrémült iszonyú fenyegetéseimtől, vagy azért mert a GURU olvasóközönsége túlnyomórészt mégiscsak értelmes organizmusokból tevődik össze. Komolyan mondom, még a végén meghatódom.

Ern0 barátom levele
Kedves Gaborca, Shy Guy, Bear, Stilla, Brazil, meg a többiek! Talán néhányan tudjátok, hogy újabban Ern0 barátotok UNIX-közelbe került (Gaborcának tett ígéretem sincs elfeledve), és eléggé sok érdekes, meg új dolgot szedett fel magára. Ha a GURU úgy találja jónak, írhatnék cikkecskét nektek ilyen témában, pontosabban egy oprendszer-ismertetést. Főleg a kernel-ről akarok karattyolni, meg olyan duma is kikívánkozik belőlem, hogy hogyan kell egy operációáló szisztémával békésen megférni, amire a juniksz egy kiváló apropos. Ha kételkednétek szakmai hozzáértésemben, meg hogy hülyeséget tanácsolok a fiatalságnak, csak vessétek vigyázó szemeiteket a shpc-re, amiben a durva demo-stílusú kódolás és a rendszerbarátság both felfedezhető. Ja, és ha nektek ilyesmi nem köll, akkor nem lesz harag, mer akkor megírom a sh-ba (persze kissé más style-ban), azért gondoltam rátok, mert ti olyan aranyosak vagytok, meg a theme illene az újságotokba. A Gaborca mikor akar jönni tanulmányútra? - a múltkor elfelejtettem megkérdezni tőle, annyira siettem, meg tkp. el is felejtettem. Ha a magyar pc-s diskmag-okról akartok írni, akkor egy különszámot kell kiadni, mert kb. 10 létezik. Jó, jó, a fele bukás, a fele meg Amigásnak a testvére. A Twin Sectors Inc. pl. 3-mal is rendelkezik, egyik english (egyébként barátaim). Többet nem írok, elég lesz ezt is megfejtenetek, bocs a zavart stílusért, de mindig megzavar, hogy a Z és az Y fordítva van, meg hogy nincs cut/copy meg paste, így nem tudok utólag corrigatelni. Greetingsz from Ern0/Absolute! since 1879. P.S: a megszólításból direkte hagytam ki a harapós titkárnénit.

Jahúúú!!! Hello Ern0!!! Hogy mik vannak! Mitagadás, időnként jól esik egy öreg baráttól egy ilyen kedves kis levélke. Pláne akkor, ha segítséget ajánl fel. Az ötleted remek, sőt kiváló. Van azonban egy kis baj, amiért speciel most nem mi vagyunk a felelősek. Szerinted mennyi UNIX rendszer zakatol jelen pillanatban a családi fészkekben? Tudod, optimista becslések szerint sem éri el a kettőt, ami nekem mint UNIX szimpatizánsak és barátnak ugyanúgy fáj mint neked, de hát ez van. Kis GURU-nk profiljába így tehát nem illik bele egy ilyen jellegű szakmai továbbképzés, de amint a UNIX alapú workstation-ök elegendő számban lesznek jelen mindennapjainkban (sajnos ez nem holnap lesz), feltétlenül megkeresünk. Nincs harag, oké? A PC-s diskmagokról (amik magyar földből nőnek ki) szeretnénk írni ugyanúgy, mint az Amigásokról, ebben viszont ténylegesen segíthetnél. Előre is kösz. Gríítinx from Brazil, since 1970.

Itt a vége, fuss el véle. Utoljára találkoztunk ebben az évben a GURU hasábjain, de nem kell aggódnia senkinek, jövőre sem veszek majd el. Még csak annyit, hogy mindenkinek Kellemes Karácsonyt és Boldog(abb) Újévet kívánok!

Brazil

Grafikus Utilityk

GRAPHIC WORKSHOP 6.1 <==> IMAGE ALCHEMY 1.5

Hi kedves PC-s olvasók, üdvözlök mindenkit. A sorozat utolsó része, vagyis ez az oldal a két grafikus utility összehasonlítását tartalmazza. Kinek készültek a programok? Ezt nagyon egyszerűen le lehet tisztázni. A gws a hétköznapi használatra van, bár egy-két profi funkciót tartalmaz. Az Image Alchemy komolyabb mint a gws, de én például csak olyan alkalmakkor használom, amikor a gws befürdik. Ennek nagyon egyszerű a magyarázata: a keretrendszer. Mint már az előző számban is taglaltam, az alchemy kezelési rendszere nem sikerült a legjobban. Ami a gws-ben mondjuk egy F8 lenyomása, meg egy kis mászkálás és még néhány enter, az az alchemy-ben fél óra gépelés. Emiatt érthető, hogy az ember inkább a gws-t használja. A működés hibátlansága: aki az alchemy-t valahogyan kiakasztja, annak járna egy 'programlefagyasztó díszérme'. Ez viszont nem mondható el a gws-ről, mert pár perces őrült nyomkodás után, olyan szépen elszáll, hogy 'üröm' nézni. Pl. a dither menüben könnyen búcsút mondhatunk a sikeres konvertálásnak. Az alchemy komolysága szépen tükröződik azon is, hogy hányféle formátumot ismer. Ezeket eddig csak felsorolás szinten tárgyaltuk. Na majd most bepótoljuk a hiányosságot! A formátumok:

Formátum neve	kódja/ext.	színek
Adex	--A .img/.rle	4-8 bit/pixel *kompresszálás 0-nincs, 1- Run Length Coded*
Autologic	--a .gm/.gm2	1 bit/pixel, vagy 4 szürkeárnyalat
Binary Informaton File (BIF)	-B .bif/.raw	24 bit true color, 8 bit szürke, 1 bit
Encapsulated Postcript	-e .epsi/.epi	szürke, rgb *previewtype: 0-none 1-device independent 2-TIFF csak írni tud, olvasni nem*
Erdas LAN/GIS	--e .lan/.gis	olvas 4-8-16 bit, ír 8 bit ír/olvas 1-3 bittérképes képet 1-lap gray 3-lap rgb
Freedom of the Press	--f .fop	1 bit/pixel *két file készül, az egyik adat-, a másik info file*
GEM VDI Image File	--g .img	1 bit/pixel
GIF	-g .gif	1-8 bit/pixel *verzió: 0-GIF87A 1-GIF89A*
HP Printer Command L.	-P .pcl	1 bit/pixel *kompresszálás: 0-nincs 1-TIFF*
HP Raster Transfer L.	--r .rtl	1 bit/ komponens/ pixel *printertípus: 0-paintjet 1-hp7600 uncompressed stb.*
Handmade Soft. Inc. JPEG	--j .jpg	8 bit/pixel *gif2jpg is ezt használja.*
Handmade Soft. Inc. Palett	-l .pal	*ASCII file*
Handmade Soft. Inc. Raw	-r .raw	8-24 bit/pixel *tömörítetlen*
Interchange File Format/ILBM	-i .lbm/.iff	1-24 bit/pixel és HAM kép
Joint Photographic E. Group	-j .jpg	true color *doksiban profi leírás van*
Jovian VI	--J .vi olvas	6-8 bit/pixel ír 6 bit/pixel és szürkéből 8 bit/pixel
Macintosh PICT/PICT2	-m .pic	1-2-4-8-16-32 bit/pixel
MTV Ray Tracer	--M .mtv	true color
PCPAINT/Pictor Page Format	-A .pic/.clp	*képformátum: 0-320x200x4 1-320x200x16 stb.*
ZSoft PCX	-p .pcx	1-4-8-24 bit/pixel *-pcx 1 bit/pixel-dcx típus: 0-pcx 1-dcx*
Portable BitMap	-k .pnm/.pbm	1-8-24 bit/pixel
Q0	--q .q0/.rgb,.fal	24 bit/pixel *.fal mindig készül, de a másik kettőből mindig csak az egyik*
QDV	--D .qdv	256 color
QRT	--T .raw	24 bit/pixel
Scodl	--s .scd	8-24 bites kép *az agfa készítette*
Silicon Graphipcs Image	-n .sgi	1-8-24 bit/pixel *tömörítetlen*
Stork	-K .idx/.pre/.tab	csak 256 színűig tud beolvasni, a kép lehet többszínű is
Sun Raster	-s .ras/.im	1-8-32 bit/pixel
Tagged Interchange File F.	-t .tiff/.tif	1-true color *kompresszió: 0-nincs 1-LZW 2-Packbits stb.*
Targa	-a .tga	8-15-16-24-32 bit/pixel *kompresszió: 0-nincs 1-Run length coded 10 - nincs, no footer stb.*
Utah Raster Toolkit	--u .rle	8 bit/pixel
Vivid	--I .img	24 bit RLE file
Windows Bitmap	-w .bmp	1-4-8-24 bit/pixel *kompresszió: 0-nincs 1-RLE*
WordPerfect Graphic File	-W .wpg	1-8 bit/pixel
XBM	--b .xbm/.bm	1 bit/pixel
XWD	-w .xwd	1-8-24 bit/pixel

A GWS által ismert formátumok: Macpaint, GEM/IMG, PCX, GIF, TIFF, WPG, IFF/LBM, BMP, PIC, TGA, EPS lásd fenn.

MSP: A Windows 2 használta. Hasonlít a pcx-re, de nem kompatibilis, mert ez csak mono.

EXE: tuti jó formátum futtatható file lesz a képből. Megadható, egy csomó paraméter pl. a trident kártya kapcsolója /tri.

TXT: szöveget grafikusan jelenít meg.

Halo Cut Files: ha erre a formátumra konvertálunk, két file-t kapunk: .cut, .pal ebben rejlik értelme, mert ezekkel lehet trükkölni.

Windows RLE files: lényege az, hogy tömörített és így a winchesteren kevesebb helyet foglal.

Láttuk, hogy a formátumok számában jócskán veri a gws-t az alchemy. A gwsnek vannak azért jó oldalai is. Például, amiről még nem sok szó esett, a scannelés. Az alchemy ilyen téren tök süket, míg a gws két scannert is tud kezelni. Azért letöröm a jókedvét azoknak, akik szeretik a gws-t, mert az tény, hogy a nullához képest a kettő sok, de az életben található húsz-harminchoz képest nagyon kevés. Tehát megállapítható, hogy ez sincs eléggé kiforrva.

Végül a setupolásokról. Mint tudjuk, az alchemy nem tart rá igényt, kivéve azt az egy vesa driver feltöltést. A gws ezzel szemben igen komoly setuppal rendelkezik. Ennek az egyik része jó, a másik szerintem el van szúrva. Az a rész, melyben a különböző videokártya-, scanner-, memória-, printer típusokat állíthatjuk be, az oké. Ezekkel szemben az, ahol az iff fileok tömörítését, vagy nemtömörítését kapcsolgathatjuk stb. nem jó. Nincs jó helyen. A programban kéne lennie, nem a setupban. Itt a vége.

Remélem mindenkit meggyőztem arról, hogy mindkét program szükséges lehet számára, ha egyáltalán foglalkozik grafikákkal.



Molnár Károly

Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

Mint előző számunkban említettük, most (mint mindig) a plotterekről lesz szó.
A GURU 92/3-as számában (első cikkünkben) már volt egy plotter. Ez egy lassú, de a feladatnak éppen megfelelő plotter volt (nem hanyagolható el az sem, a képernyőméret szabadon változtatható volt). Az első alapvetés, amit a plotterekkel kapcsolatban kijelenthetünk: mindig az adott feladathoz mérten kell a plottert elkészíteni!
Ez előbbi állítás persze abban az esetben igaz, amikor dontő fontosságú a plotter gyorsasága (ez főleg demo programokban lehet fontos, vagy ott, ahol a grafika megjelenítésének gyorsasága a cél). Az említett 92/3-as GURU-ban levő plotter majdnem 200 órajelciklus (MC68000) alatt állította magasra a pontnak megfelelő bitet. Egy jól megírt célplotter ennyi idő alatt 3, vagy több pontot is képes megjeleníteni.
A megjelenítés sebességét az alábbi trükkökkel tudjuk növelni:
1. A képernyő jobb szélén legyen a 0;0 koordinátájú pont (tehát vagy a jobb alsó, vagy a jobb felső sarokban). Ezzel párhuzamosan a pontnak megfelelő bit magasra állítására a *bset* utasítást használjuk (pl. az *or* helyett).
2. A pontnak megfelelő bitet tartalmazó byte meghatározásánál használjunk segédtáblázatot.
3. Azoknál a grafikus demo programoknál, ahol előre letárolt a pontok helyzete, ne a pontok koordinátáit, hanem a pontnak megfelelő bitet, illetve a bitet tartalmazó byte sorszámát tároljuk le.
Mindig az adott feladat dönti el, hogy ezen három megoldás előnyei közül melyiket tudjuk érvényre juttatni. A leggyorsabb megoldás a harmadik, de ehhez az kell, hogy a pontok előre letárolható pályán mozogjanak (némi memória is szükségeltetik hozzá). Ha ez nem lehetséges, akkor az első kettő kombinációját érdemes használni.
A bitplane-eken a byte-okon belül a bitek csökkenő sorrendben helyezkednek el (először a 7. bit, majd a 6. bit ... legvégül a 0. bit), tehát pont fordított sorrendben, mint ahogy mi azt szeretnénk (a 0;0 koordináta a bal oldalon van, többnyire a bal felső sarok az). Ha azonban a 0;0 koordinátát áthelyezzük a képernyő jobb oldalára, akkor a bitek pont jó sorrendben következnek (a 92/3-as GURU-ban levő plotternél például elhagyható lenne a "not.w d0" uatsítás). Ebben az esetben a pontot tartalmazó byte meghatározásánál elég az x koordinátát elosztani 8-cal (8 bit = 1 byte) és a maradék adja, hogy hányadik bitet kell a byte-on belül kigyújtani (0 maradék = 0. bit, 7 maradék = 7. bit).
Itt lép be a javasolt *bset* utasítás. Az előbb kapott maradékot egyből hasznosítani tudjuk egy *bset* utasításnál, ha a maradék egy adatregiszterben van, és a *bset dx,(ay)* címzésmódot használjuk. A *bset* további előnye az előbbi címzésmódnál, hogy az adatregiszter alsó három bitjét használja csak fel és nem zavarja, hogy mi van az adatregiszter többi bitjein. Tehát, ha az x koordinátát tartalmazó adatregisztert használjuk fel a *bset* utasításnál, akkor ugyanazt az eredményt adja, mintha külön kiszámítottuk volna a 8-cal való osztás maradékát, de itt ezt a műveletet egyszerűen megspórolhatjuk. Ezt a kettős előnyt (a *not* utasítás és a maradék kiszámításának elhagyását) csak akkor tudjuk kihasználni, ha a 0;0 koordinátájú pontot áthelyezzük a képernyő jobb oldalára.
A segédtáblázat alkalmazása sokféle lehet. A legfontosabb az, amikor a 92/3-as GURU-ban levő plotternél segédtáblázat segítségével elhagyhatjuk a *mulu* utasítást, amit kb. 80 órajelciklus alatt hajt végre a 68000-es mikroprocesszor. Ekkor a táblázat elemei az egyes y koordinátákhoz tartozó szorzat eredmények. Tehát y=4-nél elővesszük a táblázat 4. elemét.
A táblázattal egy gond van, hogy a szorzatok minimum word hosszúságúak, tehát az y-nak megfelelő szorzathoz a táblázat y*2-ik elemét kell elővenni. A probléma megoldása itt kétfelé ágazik: fontos-e, hogy a pont megjelenítése után annak koordinátái változatlanul az adatregiszterekben maradjanak?
Ha nem szükséges az y koordinátának érintetlenül maradnia, akkor egyszerűen hozzáadjuk önmagához (szorozzuk kettővel), majd kiemeljük a táblázatból a neki megfelelő elemet.
Ha vissza akarjuk kapni az eredeti y koordinátát, akkor két megoldás van. A pont megjelenítése után a kettővel felszorzott koordinátát vagy visszaosztjuk, vagy eleve olyan y koordinátákat használunk, melyek 2-esével növekednek. Az utóbbi esetben nincs szükség a felszorzásra sem, így ha a feladat lehetővé teszi e módszer alkalmazását, használjuk ki ezt a lehetőséget.
Használhatunk még segédtáblázatot az x koordináta 8-cal való osztásához. Ez akkor célszerű, ha szeretnénk x koordinátánkat eredetiben visszakapni. Itt nem kell attól tartanunk, hogy word szélesek lesznek az osztótáblázat elemei, ez a probléma csak 2000 pixeles vízszintes képméret felett lép fel. Ennek megoldása azonos az y koordinátánál leírtakkal.
Végül közreadunk egy gyöngyszemet. Ez nem a leggyorsabb plotter, viszont az egyik legtömörebb. Hossza összesen három assembly utasítás. Ötvözve van benne a képernyő jobb felső sarkában található nullpont és a segédtáblázatok által nyújtott előnyök. A d0 és d1 regiszterekben van a pont x és y koordinátája, melyek a pont megjelenítése után érintetlenül megmaradnak. Ebben az esetben az y koordináták 4-esével növekednek. Az a0, a1 regiszterekben a segédtáblázatok kezdőcímei vannak. A d2 és a2 regisztereket mint segédregisztereket használja, pont megjelenítésénél ezek tartalma változik meg.
A general rutin készíti el a pontrajzolóhoz szükséges táblázatot. Maga a pontrajzoló 50 órajelciklus alatt fut le. Az ilyen rövid rutint érdemes nem meghívni, hanem a meghívás esetén egyszerűen a forráslistába "beszúrni".

```
szeles=320
magas=200
kepernyokezdet=$60000

general:lea     tabla(pc),a0
        lea     kepernyokezdet,a1
        move.w  #magas-1,d0

tab1:   move.l  a1,(a0)+
        add.w   #szeles/8,a1
        dbf     d0,tab1

        move.w  #szeles/8-1,d0

tata:   moveq   #7,d1
tab2:   move.b  d0,(a0)+
        dbf     d1,tab2
        dbf     d0,tata

        moveq   #0,d2
        lea     tabla(pc),a0
        lea     tabla+magas*4(pc),a1

        moveq   #0,d0   ;xcor
        moveq   #0,d1   ;ycor*4!
;------------------------------------
pont:   move.l  (a0,d1),a2
        move.b  (a1,d0),d2
        bset    d0,(a2,d2)
;------------------------------------
        rts

tabla:  blk.b   magas*4+szeles,0
```



MÁGIKUS LAPOK

Fagyos, őszi üdvözlet minden hű olvasónak! Újabb 3 oldallal köszöntjük az érdeklődőket, a fantázia és a mágia világából. Kezdetben pár szó a 4-es GURU rejtelmes Mágikus Lapjáról. Mivel egy karakterlapon nagyon sok adat kap helyet, így a mérete is jó ha ehhez igazodik. A GURU formátuma azonban A4-es oldalméretű, és ha lesz is terjedelmi változás, biztos nem az A3-as felé fog vezetni. Tehát tekintsétek szorgalmi feladatnak az A3-as már használható karakterlap készítését. Segítségül elárulom, hogy a 4-ik szám 33-34. oldalára nem vonatkozik a többit védő copyright-jog. Tehát, fénymásolók 3-2-1-TŰZ! Mellesleg a GURU-t hordozó papírnak igazán nem tesz jót, ha rotringgal vésítek és radirozgatjátok.

Más. Az alapok (egy részének) leközlése után, a játékotok közben felmerülő problémáitokkal szeretnénk foglalkozni. Erről már tettünk említést. Azóta még nem érkezett egyetlen kimondottan játékbeli kérdéssel foglalkozó levél sem, pedig ezekből látszana, hogy tényleg sokan kedvet kaptatok és belekezdtetek a játékba. És van kiknek folytatni ezt a rovatot, olyan témákból amelyekre a beküldött levelek száma derít fényt. Tippek híján mi próbáljuk kifürkészni az érdeklődésre számot tartó témát, mint azt a Dragon magazinban megjelenő ősrovat címe: a Látnoki Tanács (Sage Advice) is mutatja.

1. Tanács: hogyan írj levelet a GURU-nak? A postacímet a tartalomjegyzék alatt találod, erre küld a levelet. A boríték üresen álló bal sarkába pedig légyszíves felírni annak a rovatnak, vagy rovatszerkesztőnek a nevét, akinek elsődlegesen szánod. Ha másnak is van mondanivalót, leveled elolvasása után biztos tovább lesz adva. Jól mutat, ha leveled mellé raksz egy felbélyegzett felcímezett válaszborítékot is, arra az esetre ha kérdésedre inkább újságon kívül válaszolnánk. Mint látod, e tanács nem kimondottan a Mágikus Lapokra vonatkozik, ha ismerősöd írni szeretne a GURU-nak említsd meg neki is.

2. Tanács: ha érdekel a játék, olvasd el a C-Mániákusok újságjából, Tihor Miklós fantasy-s cikkeit. Ezek kapcsán biztos hogy rengeteg kérdés fog felmerülni, így a levelezés is beindul.

3. Tanács: hogy használható az AD&D-ba a mágia? Olvasd el a C-Mánia 91/5 fantázia rovatát, és már jöhet is a kiegészítés és kijavítás az ott leírtakhoz. Ugyanis Tihor Miklós minden írása az általa használt 1st és 2nd edition keveréket ismerteti, és ahhoz jócskán kell magyarázat. Mielőtt belekezdenénk e nagyméretű témába egy kis magyarázkodás szükséges.

A Mágikus Lapok eddig is igyekezett minden angol szakkifejezést magyarul vagy magyar jelentését említve használni. Ez biztos sok mulatságot szerzett néhány olvasónak, mert jónéhány kifejezésnek nincs pontos megfelelője, vagy nagyon esetlenül hangzik magyarul. Ráadásul a hiteles anyagok csak angolul szerezhetőek be, és a használatuk úgyis elősegíti a nyelvtudást. Mégis vannak nyelvismeret híján, mindent magyarul erőltető, kétes pontosságú fordításokat használó játékosok. Részben az ő igényeik miatt leírom a továbbiakban használt szinonimákat.
Először két rövidítés: **Player's Handbook = PHB, Dungeon Master's Guide = DMG**. A **SPELL** kifejezést varázslatnak fordítom, két fő csoportja a **papi** és a **mágikus** (magyarázatuk PHB 80-87.). A papi varázslatokat egy felsőbb lény ajándékozza alattvalójának, a szolgálataiért cserébe vagy a szolgálataihoz. A mágiát viszont időigényes tanulás és gyakorlás útján saját hatalomként lehet felhasználni. Az általános varázslatok leírása az összefoglaló táblázatokkal együtt, a PHB 126-244. oldalain van. Az ott leírtakon kívül a játékvilágoknak saját varázslataik is vannak, ezeket a világról írt keménykötéses könyvek tartalmazzák. A **CAST, CASTING** legyen varázslás, amikor egy ugráló-mutogató, monotonul dünnyögő sötét figura, akit első látásra rapper-nek vélhetnénk, egyszer csak villámokat kezd hajigálni, majd elrepül. A PHB 85-86. oldala leírja az alapvető és a mesélő által szabálynak vehető dolgokat erről. A **SPELLCASTER** szót nem lehet pontosan lefordítani, de az előbbiekre alapozva jelentése legyen varázsló (aki **SPELL**-t **CAST**-ol). Tehát nem a **WIZARD** szót fordítom varázslónak, hanem az olyan személyt aki papi hatalmat vagy mágikus eljárást - azok leírásában foglaltak szerint megvalósít. A varázslókat (tehát **SPELLCASTER**-eket) két főcsoportba sorolom, varázslókra, akik osztályuk fő jellemzője és részeként űzik ezt, és al-, vagy másodlagos varázslókra, akik csak bizonyos körülmények folytán érnek el korlátozott varázslási képességet. Mágiával varázslók: a mágus és a nyolcféle mágiaspecialista (PHB 30-32). Papi varázslók a pap (természetesen), és a számtalan mítoszpap (PHB 32-38). A mágia alvarázslói a dalnokok (PHB 41-44). Papi alvarázslók a vitézek (PHB 27-28) valamint erdőjárók (PHB 28-29). Ami a varázslókra igaz, az általában az alvarázslókra is, így csak akkor írok alvarázslókról vagy említem őket külön, ha eltérés van. A **SPELL LEVEL**-lel nincs gond, varázslatszintet jelent. De mit is jelent pontosan?

Bármilyen célt szolgáló varázslat jellemezhető a céljával és a **VARÁZSLATSZINTJÉVEL** egy gyakorlott játékos előtt, mivel ez árulja el, hogy a saját alkalmazásában milyen erős varázslatról van szó. Az akár teljesen eltérő célú varázslatokat is mind csoportosítani lehet közös varázslatszintekbe, ha témáikon belül hasonló erőt képviselnek. A papi varázslatoknak 7 ilyen erősségi szinje van, a mágiának 9. Minden varázsló közös tulajdonsága, hogy a fejlődésükkel hozzáférést (a mágiával foglalkozók inkább hozzáértést) kapnak a következő mindig magasabb varázslatszinthez. Tihor Miklós fiókként magyarázza azt a "helyet", ahol a varázsló fejében a varázslat tárolódik. Minden fiókot 3 dolog jellemez, és tesz inkompatibilissá az eltérőektől. A varázslatcsoportja, varázslatszintje, és aktuális állapota (üres->tele->kiégett). Az, hogy hány darab fiók van egy varázsló fejében, a karakterfoglalkozásától, szintjétől, és közvetve-közvetlenül a varázsláshoz szükséges tulajdonság értékétől függ. A papi varázslókat, istenük hatalmának egyre nagyobb részével ajándékozza meg, ahogy egyre többet tesznek hitükért (hiszen egy pap attól fejlődik). A mágiát használók pedig (a sok gyakorlástól), a helyet mind takarékosabban tudják kihasználni. A varázslatok felhasználására alaposan elő kell készülni. Először helyet biztosítani számukra. Aztán telíteni a fiókokat. A helybiztosításhoz, a szükséges fiókokat telítő lecserélendő varázslatokat fel kell használni, ez az adott fiókok tartalmát kiégeti. Ezután pihenni kell annyit, hogy a fiókok állapota kiégettről üresre váltson. A szükséges idő 8 óra folyamatos alvás, de ez változhat. Ha a varázsló előtte egy-két napon át csak pihent, akkor lehet öt-hat óra. Ha tíz órás lovas menekülés áll mögötte, a végén egy fergeteges csatával ahol megsebesült, akkor tizenkettő-tizennégy is. Frissen, ébredéskor lehet betölteni az új varázslatokat. A papi varázslóknak istenükhöz kell imádkozni

megújuló hatalomért, a mágiahasználóknak pedig a varázslatkönyvükben a kívánt varázslatok leírását kell memorizálniuk. A varázslónak az ehhez szükséges idő, minden varázslatért a varázslat szintjeszer 10 perc.

4. Tanács: végezetül más szerepjáték rendszerekről is - röviden.

FANTASY: AMBER: ez több szempontból is különleges játékstílust képvisel, itt ugyanis nem karakterként küzdhetsz az istenek kénye-kedve szerint. Nem is az a célod, hogy karaktered hőssé vagy istenséggé váljon, hanem te magad vagy a világ istenségeinek egyike. Célod hogy isteni erőiddel minél több hívőt szerezz magadnak. Megajándékozhatod őket bő terménnyel, hogy hozzád pártoljanak, vagy egy kis földrengéssel-betegséggel behódoltathatod őket. Ha eddig más istenhez tartoztak, az nyilván nem örül a megcsappant hitének. És itt jön amiért nem a tiszta stratégiákhoz soroltam e játékot. Nagyon magas és fontos szerepet kap benne az istenek közvetlen kapcsolata és konfliktusa is. Nemcsak hitének összezúzásával gyengíthetsz le egy istent, hanem személyesen is tehetsz ellene. Harccal, a többi isten manipulálásával. Akik számítógépen szerették a Populous-okat, erre nagyon könnyen rászoknának. Szintén különlegessége e játéknak, hogy ez kockák nélkül játszható (állítólag az első ilyen). Persze érthető is, mivel a szerencse, ami kockadobás útján nagy befolyással van a halandókra, nem befolyásolja az isteneket, sőt!

DUNGEONS & DRAGONS: hát, szegény D&D. Kezdetnek nem voltál rossz, de visszagondolva! E játék egyik nagy hátránya a kiadott szabályok szétszórtsága VOLT. Több dobozolt szabálykészletet adtak ki a kezdő, közepes, haladó kalandokhoz. Ráadásul minden dobozt már többször újraterveztek és kiadtak ez előző tartalom kiforgatásával. Én ezt neveznem inkább puszta pénzügyi fogásnak, nem a 2nd edition megjelentetését (ez egy utalás Tihor Miklós szavaira). A VOLT azt jelenti, hogy megjelent a összeilleszthető szabályok egyetemes gyűjteménye, a D&D Encyclopedia. Mesélői oldalról még hibásnak tartom, hogy annyira koncentrált a szörnyekkel és csapdákkal telerakott labirintus koncepciójára (tudjátok, hogy ezeket a játékról nevezték el DUNGEON-oknak?), hogy ezek megalkotásában elvetett minden észszerűséget. Miért rakná tele egy unintelligens szörny halálcsapdákkal a búvóhelyét? És hogyhogy még él? Miért épít minden őrült és gonosz varázsló hatalmas labirintusokat? Micsoda, még tele is rakja hasznos tárgyakkal a parti részére? A logika elvetésének, a kaland érdekében a legjobb példája, hogy az úgynevezett Dungeonokat a hatalmas varázslók olyan lényekkel őriztetik, amelyeknek megalkotásához egy csomó 5. szint fölötti varázslat kell. De mégis iszonyú gyengére vannak készítve (hogy a parti legyőzhesse őket), pusztán azért, hogy a mesélő újabb és újabb soha sem látott lényt dobhasson a parti útjába.

STORMBRINGER: egy hősi fantasy világ, ahol mindenki akkora harcos, hogy; A: 3 méter magasra nőtt, B: 60 kilós kardot lóbál. Túl nagyra, túl jól kidolgozottra sikerült a harci rendszere, és ezért nem túl bíztató. A mágia e világ legmegvetettebb dolga, és mivel a nagy harcosok nem értenek hozzá, ezért megölik azt, aki használja.. A karakter (=nagy harcos) minden csata után könnyebb lesz valamivel, míg 10-20 csata után már elfér az ellenség nyeregtáskájában, mint talizmán. Azoknak érdemes belekezdeni, akik nem is álmodnak arról, hogy egy karakterrel sokáig tudnak játszani, de imádják a vértől lucskos harcokat.

WAR IN THE MIDDLE EARTH: hát igen, J. R. R. Tolkien műve sem maradhatott ki a szerepjátékba átírásból. De mivel sem nyugati újságokból, sem ismerősöktől nem hallottam olyat, ami az alapmű mellett ezt is dicsérné. Valószínüleg inkább a nevével, mint a kidolgozottságával akarták eladatni.

HORROR: CALL OF CTHULHU: hallottátok már Howard Phillips Lovecraft nevét? Meglehet, de vannak nevek, OLYAN nevek amelyeket hangosan sohasem hallhattok. Az Ö mítoszukat írta le elődöm. Tollát hamarosan átvehettem... És már tudom, hogy ŐK léteznek. - Vagy maguktól reccsennének a padlás lécei hálószobám fölött minden éjjel? Mitől nyílnának zárt, üres szobák ajtói? Mi dühöng viharkor poros pincémben, ha nem... Sajnos az íróra holtan találtak nappalijában, így nekem kell befejeznem, amire figyelmeztetni akart mindnyájunkat. Ha be akarsz lépni a téboly és pusztulás e birodalmába, ne jöjj készületlenül. Olvasd el a Galaktika 40. és az Atlantisz 90/7-10. számaiban, hogy mi vár. Kezdj kutatásokat, hogy te is rábukkanhass a többi megmaradt írásra. A Galaktika átalakult, az Atlantisz megszűnt, az a fontos, hogy te sem kezdjél teljesen épp ésszel a vizsgálódásba. Úgy túl sokáig tartana, és az csak rosszabb lehet... Horror a londoni ködben, csak rád vár.

SCI-FI: BATTLETECH, LIVING STEEL: ez a két játék sem lehet sokkal különb a Cyber-irányzatban sodródó többi társánál. Keveset hallottam róluk, de az bizonyos hogy elég robotcentrikusak. Ha valamelyikbe belekezdessz, írhatsz róla, hogy más is megismerhesse.

BUCK ROGERS IN THE XXV.-TH CENTURY: űrhajók és pisztolypárbajok, egy kissé anakronisztikus és békétlen jövő. A jó (Neo) fiúk a rossz (RAM) fiúk ellen. Egy kicsit már elcsépelt a téma. Nem mintha az AD&D-ba főleg más menne(szerencsére csak főleg), de a fantasyba ez jobban passzol. A "Bill a galaktika hőse" stílus, a '40-60-as évekbe való. Persze szükséges néha ilyet is játszani.

CYBERPUNK: ez menő volna a sceneben, hiszen az irányzatot kiváltó könyv (Neuromancer), és a könyvet követő filmek (Brazil, Blade Runner) is népszerűek lettek. Persze néhány member biztos mondaná, hogy f**k, de hát nekik közük nincs. Ezért kell elolvastatni az Álomparkot velük. A Neuromanc túl szelíden írta le az újszázad környezeti viszonyait. Ha akkor olyan lenne a szennyezettségi fok, most még mindennek tízszer tisztábbnak kéne lennie. A legjobb amit elmondhatok az új világról, hogy van. Tehát az írók nem számoltak semmilyen pusztító nukleáris háborúval. A játékvilág megismeréséhez a könyv elolvasását javaslom.

GAMMA WORLD: ez az egyik első sci-fi RPG. Valamikor '82 és '85 közt adták ki, így nyoma sincs benne a "kibernetikusszajhák"-nak. Sajnos még nem volt alkalmam játszani, de aki szeretne néhány (az ALIEN filmekhez hasonló) kalandot átélni, az forduljon bizalommal a "plazmafegyverek, mutánsok és erőtérpáncél" eme gyöngyszeméhez.

MEGATRAVALLER: ebben a játékban a klasszikus sci-fi dominál. Az olyan írók, mint Asimov otthonosan éreznék magukat benne, hiszen itt egy galaktikus Birodalom épül. Merész és az uralkodóhoz hű felfedezők kutatnak beolvasztható új világok után. De egyre több nyom mutat arra, hogy sem a múltban, sem a jelenben nem ők az első Birodalom, ami felemelkedett, hogy majd elbukjon. Lázongások a gyarmati bolygókon, önuralmi követelések. Egy felderítőhajó személyzete még egymást is gyanúsíthatja árulással, és ez néha jó mód az előléptetéshez. Nagyon élvezetes utazást kínál a cybermánia sodrásán kívülre.

PARANOIA: itt hasonlóan a Stormbringerhez, vagy a Call of Cthulhu-hoz, 70-100% a halálozási arány. De azokhoz

hasonlóan, ebben is a meghalásig eltelő időt lehet élvezni. Az elhalálozáson némileg könnyít, hogy minden karakter jogosult néhány klónra, így a kalandot lehet folytatni a következővel. Eltérően a cyberpunk irodalom alapeszméjétől, a földet atomháború söpri végig. De előrelátó emberek megalkottak egy hatalmas bunkerrendszer (azt hiszem, tegnap láttam egyiküket a 'friderikusz só'-ban), amiben pár generáción át fennmaradhatnak túlélők. Éppenhogy tűrhető viszonyok mellett jókora népességet tart fönt a biztonsági rendszer, aminek pártatlan vezetője egy mindent szabályozó számítógép. A feladat nagyságára való tekintettel, hatalmas teljesítményű rendszert alkottak, amelynek érzékelői és termináljai mindenütt megtalálhatóak. Aztán, a számítógép Populous-ozni kezdett a túlélőkkel. Akik hűségessé váltak hozzá, magasabb fokú állampolgárai lettek. Így a közös lakótermekből el lehet jutni a magánhelységekig, és a több klónhoz. Persze mindenki utálni kezdte azt, akit a vállain kell cipelnie, és az alsó kaszt tömegeiben titkos mozgalmak kezdődtek. Ilyenek a komcsik, a zöldek, stb. A komcsikról nincs mit mondanom. Egy zöld mozgalom pl. azt tanította, hogy a Nagy Számítógép fogva tartja az embereket, és a felszínen gyönyörű erdők vannak ahol villákban laknak a gazdagok. Ha valaki játszik, megpróbál társai bizalmába férkőzni, hogy beköpje őket. Emiatt mindenki megszálottan figyel önmagára is. Vigyáz, hogy kinek mit mond. Ármánykodás és elárultatás, de ezt a játék neve is elárulja.

SHADOWRUN: ez a cyberpunk irányzatába tartozik, de jócskán kevertek bele fantasy elemeket. Az egész játék amerikai, és Amerikára koncentrált. A 2000-2020-as évek leírásával kezdődik a szabálykönyv, és olyan anakronizmusokból építkezik, mint: 201x-ben felbomlik a Szovjetunió. Ebben az keresendő, hogy amikor a szabálykönyvet írták, "Gorbatschow" éppen az SZU megújításán fáradozott, ezért gondoltak az írók ilyen hosszú fennmaradásra. A jövő történelmébe olyan részeket építettek, mint: az USA felbomlása, okai között gazdasági válsággal és az indiánok lázongásával. Az indiánok az összes rezervátumban törzsi ellentétek nélkül egyesítik erőiket, és felidézik őseik rítusait. Az államok területén közösen megrendezendő nagyszellemtáncra válasz érkezik... Természeti katasztrófák söpörnek végig az új-kontinensen, és sokminden visszatér a múltból. A régi fajták, akik sokezer évvel ezelőtt beleolvadtak az emberiségbe, visszakapták alakjukat és emlékeiket. Trollok, törpök, tündék, orkok és rengeteg szörny jelent meg a nagyvárosokon kívül és belül. Az indián törzsek közös vezetőt választottak, és őseikhez hasonlóan élnek. Sámánjaik a visszatért Összellemektől nagy hatalmat kapnak, és néhány civilizált ember tudományosan megvizsgálja erőiket. Nemsokára eredményeket érnek el, és tudományosan megalapozott könyvek is készülnek erről. Megszületik a tanulható mágia. Mindeközben az orvostudomány és a technika is magas szintet ér el. 2011-ben (vagy 17-ben) sikeresen kitenyésztik az első szöveteket és zsigereket laboratóriumi körülmények között. Kifejlesztik a gyors (fénysebességgel dolgozó) optikai chipekből álló számítógépet, és az ún. közvetlen kapcsolatot. Egyre több intelligens lény füle mögött látni szervbarát, kerámia vázas optikai csatlakozót. Sokan a hosszú body-building helyett egy jobb magánklinikát keresnek fel. A civilizált amerikából 3 fő tömb maradt. A központi tömböt diktatórikus katonai kormány vezeti, az ún. METROPLEX. A különböző konfliktusok néha annyira piszkosak, hogy elintézésükhöz katonai egységek helyett, fizethető (és eltüntethető) zsoldosokat használnak fel. Ezek a SHADOWRUNNER-ek. Számomra annyira élvezetes keveréke ez a sci-fi-nek a fantasy-vel, hogy őszintén csak javasolni tudom.

STAR WARS: erről a játékról talán nem kell sokat mondanom. Legfeljebb annyit, hogy jelentősen továbblépett a filmsorozat kissé bárgyú stílusán. És még annyit, hogy az egész játékrendszer arra alapozott, hogy a játékosok csak lázadók lehetnek. Tehát akinek a cím láttán a "Sötét Sisak" felé kalandoztak vágyai, az bizony lemondhat e szerepről.

SPY: JAMES BOND 007: hát, van ilyen is. Ismereteim alapján inkább a következőt ajánlanám.

TOP SECRET: ez nem a hasonló nevű film játékváltozata, bár akkor sem lenne rossz. Ebben az igen komoly játékban valós műszaki adatokat felhasználva lehet a jólképzett és a zöldfülű játékosoknak, megfelelő karakterrel, megpróbálni szigorúan őrzött objektumba való bejutást. A szabálykönyvben rengeteg valós fogást írnak le a fegyverek teljesítőképességétől, az őrzőállatok megszivatásán és gerillaharcon keresztül az információk megszerzéséig. A Dragon magazinokban külön cikkek foglalkoztak ennek kapcsán olyan témákkal, mint "személyi fegyverzettel való harc, páncélozott szállítójárművek ellen". A játék szabálykönyvét annak is érdemes elolvasni, akit a játék hidegen hagy de a haditechnika érdekli.

STRATÉGIA: BATTLESYSTEM FANTASY COMBAT SUPPLEMENT: ez a dobozolt készlet a külöböző játékokban előforduló nagyméretű csaták pontos levezetésére alkalmas. Az AD&D-hoz és D&D-hoz önmagában is tartalmazza az illesztéshez szükséges táblázatokat és leírást. De máshoz is illeszthető egy kis tapasztalattal. Az önmagában való használatra is kiválóan alkalmas, a stratégia elkötelezettjeinek számára. Hasonlóan az AD&D-hoz, ennek is kiadták már a 2nd edition átjavított változatát. Sok szabályt újra átgondolva, és stílusosan hozzáadták a 2nd edition AD&D-hoz illesztő anyagokat.

EGYÉB: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: ennek kevés köze van a rajzfilm-blődlihez, nem teknőcökkel kell szenvedni játék közben. Egy olyan társadalomban lehet játszani, ahol az intelligenssé vált állatkák helyet akarnak kapni. Persze, ha állatkánk egy görény, akkor ez nem könnyű. Korcsoportra tényleg a tiniknek való ez a játék. A szabálykönyvben a négy teknőc szerepe, hogy rajtuk keresztül megismerhesse az újonc a játék hangulatát és menetét. Még egy képregény is helyet kapott benne. Játszani biztosan poénosabb mint amilyennek gondolnátok.

Miért is írtam túlnyomórészt nem AD&D témákról? Közelegnek az ünnepek, és az emberek különböző ajándékokkal lepik meg barátaikat, rokonaikat. A szülők általában próbálják kifürkészni gyermekeik kívánságát, a barátok meg tudják a sok beszélgetésből.

Az idő is olyan, hogy az emberek iskolai szünetet, szabadságot kapnak, hogy pihenjenek és szórakozzanak. A szabadidő alkalmas rá, hogy az érdeklődők belekezdhessenek a szerepjátékokba. Remélem az, amit eddig leközöltünk a témáról, elég ahhoz, hogy tudjátok mi érdekel titeket. A szünetben lesz időtök arra hogy leírjátok mire jutottatok ezzel kapcsolatban, mi a vélemények, problémátok. Várjuk leveleiteket.

Hoild

AMOS the Creator

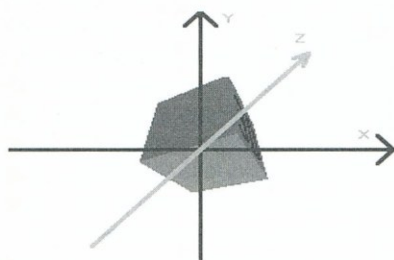
Bevezetés az AMOS 3D világába!

1991 júliusban jelent meg az AMOS 3D. Ez már elég régen volt ahhoz, hogy mi is szóljunk róla néhány szót. A 3D rendszere teljesen ráépül az AMOS-ra. A 3D utasításokat egy Td (Three Dee) előtag különbözteti meg a hagyomáyos AMOS utasításoktól. A 3d.extension-ön kívül egy Object Modeller nevű programot is ad a Mandarin termékükhöz, amivel a 3D világunkat benépesítő object-eket tervezhetjük meg. Annak ellenére, hogy a gyári kézikönyv 60%-át az Object Modeller leírása teszi ki, mi most mégis inkább az AMOS editora mellől vesszük szemügyre az AMOS 3D-t.

Az AMOS 3D világában egyszerre 20 tárgyat jeleníthetünk meg bármilyen felbontású képernyőn. A képernyőnek legalább 4 bittérképből kell állnia, tehát legalább 16 színű paletta használható. A 3D utasítások egy sajátos mértékrendszerben határozzák meg a szögeket és távolságokat.

- A szögek mértékegysége a VRU (Voodoo Rotation Unit)
182 VRU = 1° ; 360° = 65536 VRU

Ez azért sokkal előnyösebb mintha fokot használnánk, mivel így finomabban és folyamatosabban adhatóak meg egy tárgy dőlésszögei.
A 3D koordinátarendszerét szemlélteti az alábbi ábra:



A három tengely metszéspontja a képernyő középpontjában, pontosan a nézőpontban vagyis a monitor üvegének síkjában van.

- A távolságok mértékegységének a VLU-t (Voodoo Length Unit) vezették be. A teljes 3D világ 48 millió VLU³ térfogatú. Tehát a tárgyak helyzetét mindhárom koordinátában -8 -tól +8 millió VLU-ig pozicionálhatjuk. Mielőtt az utasításokról szólnánk, nézzünk egy egyszerű példát, ami megjelenít egy object-et a képernyőn:

```
Td Dir "OM:om/examples/enterprise"
Td Load "Enterprise"
Td Object 1,"Enterprise",0,0,1200,0,0,0
Td Cls
Td Redraw
```

Az object-ekre egy sorszámmal hivatkozhatunk a program folyamán. A 0 sorszámú object-nek különleges szerepe van, ugyanis ez maga a nézőpont. Ehhez tárgyat nem rendelhetünk hozzá, viszont ugyanúgy mozgathatjuk, mint bármely más tárgyat. A 3D-t használó programunknak, (ha folyamatos képet kívánunk megjeleníteni), kell tartalmaznia egy képernyő frissítő hurkot:

```
Double Buffer
  Autoback 0
  Do
    ... az object pozicionáló
                          programrész...

    Td Cls
    Td Redraw
    Screen Swap
    Wait Vbl
  Loop
```

Mielőtt továbbmennénk, tisztáznunk kell a Double Buffer funkciót. Ez az utasítás ami egy standard AMOS funkció, a jelenlegi képernyőt két részre - egy fizikai és egy logikai - bontja. Használata során a képernyőmemória kétszeresе lesz az eredetinek. A fizikai képernyő mindig az, ami a képernyőn látható; a grafikai utasítások eredményei pedig a logikai képernyő memóriában jelennek meg, ami nem látható. A két képernyő között a Screen Swap utasítással lépkedhetünk. Ez az egész jelen esetben úgy működik, hogy a 3D kép a logikai képernyőre kerül és miután kész a kép, a Screen Swap hatására jelenik meg a fizikai képernyőn. Ezzel elértük, hogy a folyamatosan felülírt képernyő nem villog.

A Td Cls utasítás letörli a 3D képmezőt. Ez nem feltétlenül az egész képernyő, hanem a sebesség fokozása érdekében lehet kisebb is. A 3D megjelenítési képernyő méretét a Td Screen Height {n} utasítással állíthatjuk be, ahol n a raszter-sorok száma.

A Td Redraw utasítás az object-ek aktuális pozícióinak megfelelően rajzolja meg a 3D képernyőt. Mindenképpen kell használni előtte a Td Cls-t ugyanis anélkül a kép előző fázisát felülírja.

Itt az ideje, hogy megismerkedjünk 3D tárgyaink kezelésével. Az object-eket minden esetben háttértárból kell betöltsük, tehát AMOS 3D programon belül nem állíthatóak elő. A lemezen tárolt object-eket célszerű külön alkönyvtárban tartani, aminek elérési Útvonalát a Td Dir {Út$} utasításban kell megadni. Egy object-et a Td Load "(név)" utasítással tölthetünk a memóriába. Névnek csak az object tényleges nevét kell megadni, nem kell a .3DO kiterjesztés ami a file nevét díszíti. Minden egyes Td Load utasítás hatására újra betölti az object-eket. Van viszont egy lehetőség, amivel a már egyszer memóriában tárolt object-eket nem fogja újra lemezről betölteni. Ez a Td Keep On/Off Alaphelyzetben ki van kapcsolva.

A betöltött object-ek közül bármelyik azonnal definiálható is az alábbi utasítással:

Td Object n,{név},x,y,z,A,B,C

A {név}-ként előzőleg betöltött object-et definiálja 3D világunkba.

n - az object sorszáma (1-20-ig)
x, y, z - az object koordinátái VLU-ban
A, B, C - az object három tengely körüli dőlésszöge, az OM-ben elmentett állapothoz képest. Természetesen VRU-ban.

Ha több object-hez ugyanazt az alakot akarjuk hozzárendelni, egyszerűen csak azonos neveket kell megadni a definíciókban.
Egy már definiált tárgyat a Td Kill {n} utasítással ölhetünk meg. Ilyenkor csak a definíció törlődik, tehát ha újra használni akarjuk, nem kell újra betölteni. Az öszszes betöltött object-et a Td Clear All utasítással törölhetjük.

A tárgyakat mozgató utasítások:

Td Move n,X,Y,Z. Egy tárgy abszolút pozíciója adható meg.
- n az object sorszáma
- X,Y,Z a koordináták VLU-ban.

Td Move Rel n,dX,dY,dZ. Relatív elmozdulás adható meg a jelenlegi pozícióhoz képest.

Td Forward n,d. Az object-et d VLU-val előremozdítja. Az, hogy a tárgy merre néz, azt az OM-ben való elmentése határozza meg, ilyenkor ugyanis a tárgy pontosan felénk néz. Ha például egy repülőgépet tervezünk meg az OM-ben és úgy mentjük el, hogy az felénk néz, akkor a 3D számára is a repülő orra annak az eleje, tehát a 3D számára a testnek az orra irányában van előre.

Ahhoz, hogy egy testnek az irányát megváltoztassuk, el kell forgassuk. Erre szolgálnak a következő utasítások:

Td Angle n,A,B,C. Az n sorszámú test elfordulási szögét lehet megadni rendre az x,y,z tengely körül VRU-ban.

Td Angle Rel n,dA,dB,dC. A jelenlegi elforduláshoz képesti szögeltérés adható meg VRU-ban.

A szögek A,B és C-nek való elnevezése fontos, ugyanis további utasítások szintaxisában előfordul.

Tárgyak pozícióinak lekérdezése:

=**Td Position X(n)**
=**Td Position Y(n)**
=**Td Position Z(n)**

Ezek a funkciók az n sorszámú tárgy koordinátáit adják meg VLU-ban.

=**Td Attitude A(n)**
Az n sorszámú tárgy x tengely körüli elfordulási szögét adja meg VRU-ban. Értelemszerűen A helyére B-t vagy C-t helyettesítve a többi tengelyre is alkalmazható.

Fontos lehet azt is tudnunk, hogy két tárgy milyen távol van egymástól. Erre szolgál a =Td Range (n1,n2) utasítás, mellyel az n1 és n2 sorszámú tárgyak egymás közti távolságát kaphatjuk meg.

Kedvcsinálónak egyenlőre ennyit a 3D rejtelmeiről. A témát egy későbbi számban még folytatni fogjuk.

AMOS V1.34

Nemrég érkezett meg egy újabb update, egy újabb verziója az AMOS-nak. Néhány sorban szeretnénk az újdonság örömét megosztani a lap olvasóival is. Az update lemezt már a hagyományoknak megfelelően pd formában bocsátotta ki a Mandarin soft, tehát egy régebbi verzióra van csak szükségük, amin kreál néhány új AMOS programot és természetresen az 1.34-es verziót. A szerzők számos visszajelzést kaptak felhasználóiktól munkájukkal kapcsolatban, amiket fel is használtak az 1.34 elkészítésekor. Számtalan igény természetesen kimaradt ebből a verzióból, ám már most készülhetünk az elkövetkezendő 2.0 - ra.

Hogy mi is az 1.34? Nézzünk először néhányat a számos kijavított hibákból.

* a CBLOCK nem működött 480 képpontnál nagyobb blokkoknál.
* a Def Fn paraméterek nélkül sem akad ki többé.
* a Set Rainbowa definíciós string negatív értékei mellett sem akad ki.
* az Error n utasítás már több mint 50 hibát jelez.
* AMOS most helyesen menti a Workbench ikonokat, nem mindegyik a másik határa kerül, mint eddig.
* az EVERY parancs jól működik. Végre.
* a zene bankok biztonságosan elmenthetőek a programmal.
* a tömbök jól működnek 65536 elem felett is
* az On Menu Proc használata leblokkolta a gépet bizonyos körülmények között.
* a BOB-ok megjeleníthetőek NAGYON nagy bittérképen is.

A legtöbbeket érintő hibát is kijavították: a SHIFT-CTRL+{szám} kombinációval elérhető könyvjelző funkció már A3000-esen is működik!!!

Az új zenei utasítások :

A zenelejátszó rutin teljesen meg lett újítva. Kiderült, hogy a konverter nem volt túl jó ötlet. Ami végül is bekerült a music.extension-be az a Startracker player lett, mivel ez ismeri az újabb és fontosabb effekteket, és nem csak digitalizált hangszereket tud lejátszani. Most már közvetlenül használhatunk modulokat, úgy mint az Easy AMOS-ban.

* TRACK LOAD "{a modul neve}",Bank
Egy modult tölthetünk be bármely bankba. A név megadásánál teljes elérési utat kell megadni, ugyanis nem veszi figyelembe a Dir$-t.
* TRACK PLAY [bank],[p]
Lejátszhatunk vele egy Tracker nevű bankot, a [p] kezdő patterntől. Ha a bank elmarad, az utoljára használt Track Load által betöltött modult fogja lejátszani.
* TRACK LOOP ON/OFF
A lejátszás végtelenné tehető a Track Loop On használatával. Alapértelmezésbenn ki van kapcsolva.
* TRACK STOP
Leállítja a lejátszást.
- A lejátszás folyamán haszálhatunk más hangokat keltő utasításokat is. Ilyenkor az utólag használt zenei utasítás magasabb prioritással fog megszólalni a modul felett. - A Volume utasítás nincs hatással a module lejátszásra, de a =Vu Meter működik.

Az 1.34 további új utasításairól majd folyamatosan az elkövetkezendő számokban fogunk írni.

Bármilyen AMOS-al és HAC-al kapcsolatos érdeklődésetekre továbbra is vevők vagyunk a változatlan címen!

H.A.C. 1675.Bp.Pf:116.

Lázi & Angler

AMIGA BARÁTOK FIGYELEM!

HA SZERETNÉ KIBŐVÍTENI, KIEGÉSZÍTENI MEGLEVŐ AMIGA SZÁMÍTÓGÉPÉT, VAGY SZERETNE ÚJAT VÁSÁROLNI, AKKOR HÍVJON FEL MINKET!

ÍZELÍTŐ AJÁNLATUNKBÓL:

COMMODORE	*A-600/HD, A-2000, A-3000, A-3000T, A-4000.*
G.V.P.	*A500-HD8+0/120 (120 MB-OS HDD)* *A2000-HC8+0/120 (120 MB-OS HDD)* *CSERÉLHETŐ WINCHESTEREK (88 MB)* *OPTIKAI DISC-EK* *G-FORCE GYORSÍTÓ KÁRTYÁK* *G-LOCK (AUDIO-VIDEO GENLOCK)*
E.D.	*AMATŐR ÉS BROADCAST GENLOCK-OK, VIDEOMIXEREK*
ROSSMÖLLER	*VHS VIDEO-STREAMER INTERFACE (CCA: 600 MB)*
P.P.& S.	*PRORAM-3000 (64 MB-OS BŐVÍTŐKÁRTYA A-3000-HEZ)*





electronic-design

AUTHORIZED SYSTEM DEALER — DISTRIBUTOR — DEALER



THALYMPEX®
COMPUTER
EXPORT·IMPORT

Iroda: 1125 Budapest, Istenhegyi út 58/b.
Telefon: 155-6197

Commodore és IBM Számítógépek és Perifériák SZERVIZE

Számítógépek és tartozékainak értékesítése, Adás-Vétel, Szaktanácsadás. Video és audio kábelek, drive-ok, monitorok, C64 cartridgok és sok egyéb ....

Budapest VI., Vörösmarty u. 62.
Tel.: 1530-237 Nyitva: 10-18h-ig

Olcsóbb lett a GURU!
Rendkívüli akció a GURU előfizetőknek!!!
11-et fizet, 12-t kap!

Azoknak, akik előfizetik a GURU-t egy évre, a 12 szám csak 1650.- Ft az 1800 helyett. Féléves előfizetőink részére a kedvezmény a fele, tehát 825.- Ft. Eddigi előfizetőink részére a kedvezményeket visszamenőleg biztosítjuk.

A GURU régebbi számaiból (92/1-2-3-4) még vásárolhatsz a szerkesztőségen keresztül!

CORNELIUS

AT Buszos Winchester vezérlő: (2 winchester, autoboot, kisméretűkártya)	9900,-
AT buszos winchester vezérlő: (2-8 MByte RAM bővítési lehetőség)	15900,-
AT buszos winchester: (80 Mbyte, RAM bővítési lehetőség)	38500,-
1.3 Kickstart:	4500,-
2.0 Kickstart:	6200,-
Expansion memóriabővítő: (2 MByte RAM-mal /2-8 MByte bővítési lehetőség)	16000,-
1 MByte belső bővítő A500+-hoz:	7500,-
Wincester külső doboz:	1500,-

A vezérlőkártyákhoz igény szerint winchestert is biztosítok. Egyedi igények kivitelezése! Amiga géptípusok javítása!

Régius Kornél 1212 Budapest, Kossuth Lajos 122. IV/28 Tel.: 2-766-637

AMIGA 4000

Sokáig vártunk, reméltük a Commodore nem hagyja cserben az Amiga felhasználókat - és nem. Tényleg nem hagyta, itt van a következő generáció.

Az Amiga 4000-es és 1200-as az első jele annak, hogy közel hét évi csend után, a nagy C igazi valtoztatásokat eszközöl a hardverben. 1985-ben az Amiga 1000-es bemutatásának évében mind a hang, mind a grafikai képességek terén messze a korabeli gépek előtt járt. Telt-múlt az idő és az Amiga előnyét lassan behozták, majd túl is szárnyalták a többiek. Ma már senki sem csodálkozik egy 1024x768-as felbontású 256 színű SuperVGA képernyőn, vagy az ATARI Falcon 8 darab 16 bites 50kHz-es hangcsatornáján. A Commodore is érzékelte ezt a lemaradást, és megtette az első lépéseket a helyes irányba. Az Amiga 4000-es és 1200-as az első két olyan gép amelyben megtalálható az AA Chip-set, ezt a hírek szerint minden későbbi Amiga modellbe integrálják.



Új grafikus felbontások - 256 és 262144+ színű üzemmódok, melyeket az AA - (Advanced Amiga) Chip-set a biztosít, gyors 32 bites processzorok (A4000 és A1200-as gépekben), valamint az Amiga OS 3.0 jellemzik az új gépeket.

Most részletesen a 4000-essel foglalkozunk, egy későbbi számban pedig az 1200-ast szedjük darabokra.

A Commodore a moduláris aszinkron felépítés irányába tolta el a 4000-est a korábbi gépekkel szemben. Ez azt jelenti, hogy a főbb elemek cserélhetők, valamint minden részegység a saját - a többiekétől független - optimális órajelén járhat.

Az Amiga 4000-es alaplapja kisebb, és sokkal áttekinthetőbb mint az Amiga 3000-esé. Ezt a felületszerelt (SMD) technológiának és az egyes elemek további integrálásának köszönheti.

Az Amiga 4000-es háza megegyezik a Commodore PC sorozatának egyen-házával, amely az Amiga 3000-esnél picivel nagyobb, de egy Amiga 2000-esnél kisebb és a szokásos "Amiga színnél" világosabb.

Azért található rajta egy szép nagy Amiga felirat, valamint a korábbi Amigákkal ellentétben egy zár, amely a billentyűzetet zárja le. A ház sokkal könnyebben nyitható mint pl. az A3000, mindössze két csavar rögzíti a ház tetejét, amely felnyitható. A front panelen 2 darab 3½-es és egy 5¼-es meghajtónak van hely, belülre egymás fölé még két 3½-es merevlemezes egységet helyezhetünk.

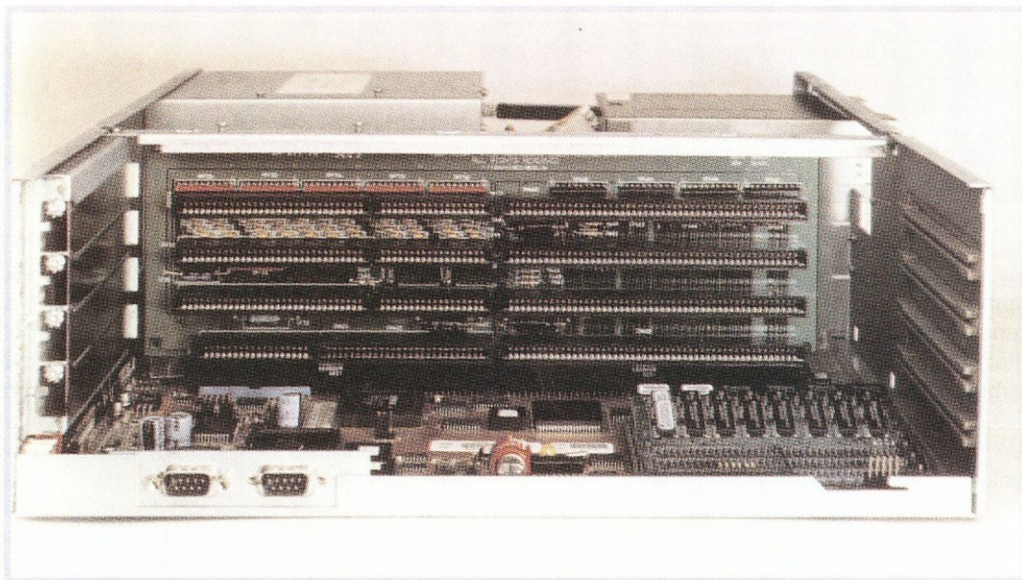
A billentyűzet megegyezik a 3000-esével, de a géphez a CDTV-ről ismert Mini-DIN csatlakoztatható. A csatlakozója gép hátsó felén kapott helyet, a video, soros, párhuzamos és külső hajlékony lemezes meghajtó csatlakozók mellett. "Érdekes" újítás, hogy a két joystick/egér csatlakozó a gép bal oldalán helyezkedik el, a Commodore talán ezzel akart kedvezni a balkezeseknek. Mindenesetre a túlsúlyban lévő jobbkezeseknek sem kell elkeseredniük: az A4000-es egerek a szokásosnál jóval hosszabb kábellel szállítják.

A processzor nincs többé az alaplapra szerelve: egy külön kártyán foglal helyet. Jelenleg a gép szíve egy 25MHz-es 68040-es processzor, de később a kártya cseréjével nincs akadálya a gyorsabb (vagy akár lassabb) processzorok, pl. az 1993-as év végefelé megjelenő 68060-as alkalmazásának. A kártya helye ugyanaz a 100 pólusú "FAST SLOT", mint az A3000-ben. A már meglévő turbokártyák alkalmazásának egyetlen akadálya a helyhiány, ugyanis az A4000-ben nem férnek el az A3000-hez készített kártyák.

A 4 darab Zorro III-as bővítőkártyahely függőlegesen helyezkedik el egy kis kártyán. A felső három Zorro csatlakozóval egy sorban vannak az ISA-AT helyek, a legalsóval pedig a bővített video hely. Itt már megjelenik az új 24 bites digitális RGB jel is, amelyet pl. a Genlock kártyák hasznosíthatnak. A Kickstart ténylegesen ROM-ban van, és nem a RAM-ba töltődik, mint az A3000-nél. A lemezmeghajtó végre HD-s, képes 1.7 megabájtos Amiga és a 3.0-ás Amiga OS-be integrált CrossDos segítségével 1.44 megabájtos IBM formátumú lemezek kezelésére is a szokásos DD-s formátumok mellett.

A memória alaplapon maximum 2M Chip-RAM és 16M Fast-RAM lehet. Az eddigi szokásoktól eltérően a Commodore nem Zip RAM-okat, hanem SIMM modulokat alkalmazott, mind a Fast, mind a Chip memóriánál. A Fast-RAM 4 SIMM modulból áll, használhatunk 1 MB-os modulokat is, ekkor a max. kiépítés 4MB. A Chip-RAM 1 SIMM modul, melybe egyenlőre a Commdore által gyártott 2 MB-os modul illeszthető. (Itt jegyzem meg, hogy az alaplapon található egy "jumper", amelyen a következő felirat olvasható: CHIP-RAM 2M 8M, ebből azért még nem lehet elhamarkodott következtetést levonni, de azért mindenesetre reménykeltő.)

Az SCSI csatoló helyett, egy IDE/AT buszos vezérlő kapott helyet az alaplapon. Ez a megoldás mindezidáig ismeretlen volt az Amiga tulajdonosok számára, ezért ezt egy kicsit részletesebben megvizsgáljuk. Az A3000-es SCSI csatolója külön DMA csatornán keresztül továbbítja



a beolvasott adatokat a memóriába. Ez azt jelenti, hogy a processzor eközben folytathatja a program futtatását, nem így az AT buszos csatoló (interrupt controlled Polled-IO). Itt az adatok egy pufferbe kerülnek, ahonnan a CPU-nak kell azt a memóriába írnia. Ez nehézséget jelent olyan területeken, ahol szükség van a processzorra, miközben a gép tölt a merevlemezről, pl. animációk háttértárról való lejátszásánál. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az Amiga 4000 a töltés közben hozzávetőleg a M68040-es teljesítményének a felét használja fel, és a fennmaradó 50%-os szabad kapacitása még mindig jóval nagyobb mint a M68030-as maximális teljesítménye.

A gép hangjáról nincs sok mondanivaló: pontosan ugyanolyan mint az 1985-ben bemutatott A1000-esé, ráadásul a hangért felelős Paula az alaplapra van forrasztva, cseréjére nincsen lehetőség (zárójelben jegyzem meg, hogy a Commdore ígéri a 16 bites hangot és azt, hogy ez az A4000-esben is működni fog a moduláris felépítés miatt).

Az alaplapon foglalnak helyet az AA Chip-set (Advanced Amiga) elemei: Alice, Lisa és Paula. Érdemes megjegyezni, hogy a Paula kivételével ezek az IC-k nem az alaplapra forrasztva, hanem külön foglalatokban találhatók, ezzel biztosítva a lehetőséget egy esetleges nagyobb teljesítményű chip készlet megjelenése esetén a cserére.

Alice a korábbi Fat Agnus-t, Lisa a Denise-t, Paula pedig Paulát (ő nem változott) helyettesíti.

Az új grafikus üzemmódokért (lásd 1. táblázat) az új Lisa a felelős, amely teljes szélességében kihasználja a 32 bites Chip-RAM buszt. Ez teszi lehetővé az új grafikus üzemmódok megjelenítését. Jelentős módosítás, hogy a színeket immár nem 4096-ból, hanem 16.7 millióból választhatjuk ki minden üzemmódban! Minden paletta bejegyzéshez 24+1 bit tartozik, a +1 bit a genlock bit, amely külön állítható minden bejegyzésnél és megadja, hogy az adott szín video képre keverésnél átlátszó-e vagy sem.

A felbontások között megjelent néhány új, de zömében (pl. maximális felbontás) maradtak a régiek. A különbség csupán annyi, hogy nincsen korlátozva a bitplane-ek száma, ez felbontástól függetlenül max. 8 lehet. Ez jelenthet 256 színt, de 262000-et is az új HAM8 módban. Ennek működése hasonló a régi HAM módhoz, csak éppen nem 16 hanem 64 alapszín van. Nagyfelbontású módokban a HAM8-as képek minősége kifogástalan, gyakorlatilag megkülönböztethetetlen a 24 bites képektől.

Megjelent egy új fogalom, amit eddig nem lehetett hallani az Amiga grafikájával kapcsolatban - a sávszélesség. (Lássunk egy rövid magyarázatot erre, népszerű-tudományos stílusban.) Mint tudjuk a gépünk által kiadott képet a Lisa (Denise) generálja. Ehhez neki másodpercenként sokszor (PAL video jel esetén 50-szer) ki kell

API

Nagyon régóta vártam, hogy a Commodore megtegye azokat radikális továbbfejlesztési lépéseit az Amiga család gépeivel kapcsolatban, amit már évekkel ezelőtt meg kellett volna tennie. Az A4000 és A1200-as modellek megjelenését én egy bizonytalan fél-lépésnek tekintem. Az új generációjú gépek elsősorban a hardver, de a szoftver területén is sok kívánni valót hagynak maguk után. Mindjárt itt van az új grafikus alrendszer. Nagyon szép a sok (2^24) szín, fantasztikus az új HAM8-as üzemmód, de mindez rendkívül komikussá válik amikor kiderül, hogy a Blitter továbbra is 16 bites és továbbra is csak 7 MHz-cel kocog. Teljesen felbomlott a rendszer egyenszilárdsága, míg a CPU teljesítménye 7 év alatt (A1000->A4000) kb. 30-szorosára növekedett, addig a grafikus alrendszer feldolgozóképessége nem változott lényegesen. Tovább ront a helyzeten, hogy a multimédia gépnek kikiáltott A4000 hanggenerálási képességei semmit sem változtak a korábbiakhoz képest (4 csatorna, 8 bit, max. 28 kHz), míg a konkurens Atari Falcon audio rendszere szenzációs (8 csatorna, 16 bit, max. 50 kHz). Nem fogadható el számomra a Commodore arra vonatkozó magyarázata, hogy miért került le az alaplapról az SCSI vezérlő. Valóban, így biztosan néhány 100 márkával olcsóbb lett a gép, de egy csúcsmodell esetén ez indoknak önmagában kevés. Nem tudom hogy mit szólna pl. az a leendő BMW 850i tulajdonos, aki azt tapasztalná, hogy az ablakot kézzel kell törölnie, ám így 150 márkával kevesebbet kell fizetnie a járgányért. Sajnos elég sok ilyen és ehhez hasonló "spórolás" tapasztalható az új gépekkel kapcsolatban. A szoftver esetén (AmigaDOS 3.0) egy árnyalatnyival jobb a helyzet. Sokat javítottak a rendszer konfigurálhatóságán (locale.library), végre van online help, a Shell szolgáltatásai is bővültek és még lehetne sorolni, de a lényeg megint csak kimaradt. Híre-hamva sincs a korrekt tárkezelésnek (célszerűen virtuális memóriakezeléssel), nincs hálózati támogatás, nem támogatja a rendszer más grafikus alrendszerek használatát (átirányítható grafika), valamint még mindig nem fordítottak elég figyelmet az operációs rendszer holtpontba kerülésének kiküszöbölésére. Összegzésképpen: a Commodore jó irányba lépett csak túl kicsit. Amennyiben a hardver és a szoftver fejlesztését intenzíven tovább folytatják, úgy van esély rá, hogy az Amiga valóban megújuljon és jelentékeny részt vállaljon a multimédia területén.

Török László
Műszaki igazgató, KKVMF

Először Bécsben az AW-ön láttam A4000-est. A 'bemutatása' szolid és szerény volt. Kár. Ennyit erről, a 4000-esről a következőket: alig várom már, hogy a GURU csapat otthoni kipróbálásra is odaadja a gépet, mert bizony így messziről, madártávlatból nehéz tartós véleményt kialakítani. Az egész gép lelke a köztiszteletben álló Motorola 68040, ez nagyon tetszik (néhány workstation is ezt tartalmazza). Viszont a 25 MHz-es órajel, az bizony kevés (manapság, és különben is, a mindenféle turbo-pót-megminden kártyákon is ennél gyorsabban van hajtva). Kérdés persze, hogy a belső busz-rendszer ehhez hogyan viszonyul. Rosszul. A busz-rendszer nem 25 MHz-es, vagy pedig a grafikában van a hiba, mert ahogyan azt Gaborca már egyszer leírta, kicsit lassú egy ablak kirakása vagy frissítése 256 színű módban. Á, igen a grafika. Nekem eddig maximum 500-asom volt, és ott el lehetett mondani, hogy a gép sebességéhez képest, a grafika ilyen-olyan borzasztóan gyors. A4000 és nem lehet ezt mondani (sajnos). Mihez képest? Mostanában true-color dúl. Hol van? Igaz, bármi beszerezhető egységnyi árért, ahol az egység egy darab A4000-es ára. És különben is ennyit megtehetett volna a CBM, hogy nem átmeneti grafikával hozza ki az új csodagépet (mert, hogy helyből cserélni kellene). A hangját nem volt lehetőségem sokat próbálgatni, inkább csak egyéb információk alapján írom, hogy kevés a 8-bit, illetve hasonlóan a grafikus részleghez, ez is valami ideiglenes dolognak tűnik. Összefoglalva, a koncepció jó, a megvalósítás számomra kissé átgondolatlannak és ódivatúnak tűnik. Nem ezt vártam.

olvasnia a chip memóriából a képernyő tartalmat jelentő bájtokat. Nos a sávszélesség fogalma: az adott idő alatt a memóriából kiolvasott adat mennyiségét jelenti. A Denise pl. nagyfelbontásban (640x256-50Hz, 640x512-25hz) max. 16 színre (4 bitplane) volt kárhoztatva, többek között (...) azért, mert másodpercenként négy megabájtnál(!) nem volt képes többet kiolvasni a memóriából.
/Egy 640x256x4 képernyő mérete 80 K, ez 50-szer, az 4 megabájt, 512 soros felbontásban a megjelenítés frekvenciája feleződik (25 kép - 50 félkép másodpercenként), így a mozgatott adatmennyiség nem változik./
Nos, Lisa egyszeres, kétszeres és négyszeres sávszélességű üzemmódokkal rendelkezik, amely jelentősen megnöveli a teljesítményét a korábbi Denise-hez képest. Persze a teljesítménynövekedést nem adják ingyen, némi megkötés van a képernyőmemóriával kapcsolatban.
Az egyszeres üzemmód (1x) megegyezik a régi Denise módjaival, ekkor a képernyőmemóriának a szokásos 2-vel osztható (páros) címen kell kezdődnie.
A kétszeres módban (2x) a Lisa a Chip-RAM buszt 32 bit szélességgel használja vagy 16 biten de Burst módban. Ilyenkor a megkötés az, hogy minden egyes képernyősornak a memóriában 4-el osztható címen kell kezdődnie.
Négyszeres (4x) üzemmódban a Chip-RAM buszon az adatok 32 bit szélességgel Burst módban száguldanak. Ilyenkor a képernyősorok kezdőcímének 8-al osztható címen kell kezdődnie.
Természetesen van olyan eset, amikor ez chip-memória veszteséget okoz, pl. 800x600-as felbontásnál egy sor (egy bitplane) 100 bájtot foglal el, ami nem osztható 8-al. Tehát a következő sor nem rögtön ez előző után következik, négy bájt kihasználatlanul marad soronként.
Azt, hogy melyik üzemmódban melyik felbontás lehetséges, azt a 2. táblázat mutatja. A rendszer alapértelmezésben mindig 4x módban próbálja megnyitni a képernyőt, ha ez valamilyen oknál fogva ez nem lehetséges akkor 2x majd 1x módban.
Aktív Amiga tulajdonosok körében jól ismert jelenség az, hogy ha nagy képernyő felbontás mellett sok színt használunk, akkor gépünk sebessége erősen lecsökken. Természetesen ez is a sávszélességgel van kapcsolatban és ez is változott az új modelleknél. Minél szebb képernyőket szeretnénk látni, ez annál nagyobb mozgatandó adatmennyiséget jelent, amely foglalja a Chip-RAM buszt. Ez a terhelés a régi Denise esetében max. 50%-os volt, amely pl. 640x256-os (512) felbontásnál lépett fel. Ilyenkor minden Chip-RAM művelet sebessége a felére esett vissza. Mivel a jó öreg A500-asban alapkiépítésben csak Chip-RAM található, valamint igen kevés azok száma akik valódi Fast-RAM bővítéssel (nem az alsó, hanem a bal oldali bővítő) rendelkeznek, a legtöbbünk számára bizony ez igen kényelmetlen volt, mivel ez azt jelenti, hogy a programok is a chip-memóriában találhatók, és a végrehajtásuk lelassul.
Nos az új Chip-set-nél a busz terhelésének alakulását a 2. táblázatból olvashatjuk ki. Mint látható, a régi módoknál jelentősen csökkent a terhelés, ám szemléljük csak meg pl. az 1280x512-es felbontást, miközben egyszerre 256 színben gyönyörködünk! A busz foglaltsága 100%-os, vagyis a processzor, és a blitter gyakorlatilag nem fér a chip-memóriához! Ez eredményezi azt, hogy minden képernyőművelet egy örökkévalóságig tart ilyenkor. Ez az Amiga 4000-esnél is kritikus, de legalább nem lassítja a programok futását, amelyek a Fast-RAM-ban helyezkednek el. Ám az 1200-as! Alapkiépítésben a gép nem tartalmaz fast memóriát, a többi már magától értetődik...
A megnövelt sávszélesség jó hatással volt a sprite-okra is. A szélességük az eddigi 16 pixel helyett max. 64 pixel lehet, a magasságra nincsen korlátoztás. Végre

László József, okl. villamosmérnök, PKI TI

Sok mende-monda előzte meg a 4000-s megjelenését, sokan álmaik gépéről írtak hosszabb-rövidebb (elektronikus) leveleket és cikkeket. Ezekben 24-bites grafikus kártya, 16 bites sztero hang, stb. szerepelt. Ehhez képest a megjelent A4000 kissé(?) kiábrándító. Az A4000 egyelőre nem lesz 'a' népszámítógép, főleg olyanok fogják vásárolni, akik profi video-animációkat készítenek, vagy kiadványszerkesztéssel foglalkoznak. Részükre az új gép önmagában kevés szolgáltatást nyújt (elhagyták az SCSI vezérlőt, a 24-bites grafikát még mindig csak ígérgetik, a virtuális memóriakezelés még mindig nem a rendszer része.)
A 256 színű, nagyfelbontású üzemmódban annyira lelassul a képernyőkezelelés, hogy szinte használhatlanná teszi a gépet. A HAM8-as üzemmód képminősége meglepően jónak tünik, bizonyos esetekben helyettesítheti a 24-bites grafikus kártyákat is.

Mód	Megnevezés	Felbontás	Színek	Frekvencia (kép/sor)
PAL				
	Hires	640x256	256	50 Hz,15.60 kHz
	Hires Interlace	640x512	256	50 Hz,15.60 kHz
	Lores	320x256	256	50 Hz, 15.60 kHz
	Lores Interlace	320x512	256	50 Hz,15.60 kHz
	SuperHires	1280x256	256	50 Hz, 15.60 kHz
	SuperHires Interlace	1280x512	256	50 Hz, 15.60 kHz
NTSC				
	Hires	640x200	256	60 Hz, 15.72 kHz
	Hires Interlace	640x400	256	60 Hz, 15.72 kHz
	Lores	320x200	256	60 Hz, 15.72 kHz
	Lores Interlace	320x400	256	60 Hz, 15.72 kHz
	SuperHires	1280x200	256	60 Hz, 15.72 kHz
	SuperHires Interlace	1280x400	256	60 Hz, 15.72 kHz
Euro36				
	Hires	640x200	256	73 Hz, 15.69 kHz
	Hires Interlace	640x400	256	73 Hz, 15.69 kHz
	Lores	320x200	256	73 Hz, 15.69 kHz
	Lores Interlace	320x400	256	73 Hz, 15.69 kHz
	SuperHires	1280x200	256	73 Hz, 15.69 kHz
	SuperHires Interlace	1280x400	256	73 Hz, 15.69 kHz
Euro72				
	Productivity	640x400	256	70 Hz, 31.43 kHz
	Productivity Interlace	640x800	256	70 Hz, 31.43 kHz
Super72				
	Hires	400x300	256	72 Hz, 24.62 kHz
	Hires Interlace	400x600	256	72 Hz, 24.62 kHz
	SuperHires	800x300	256	72 Hz, 24.62 kHz
	SuperHires Interlace	800x600	256	72 Hz, 24.62 kHz
Multiscan				
	Productivity	640x400	256	60 Hz, 31.44 kHz
	Productivity Interlace	640x800	256	60 Hz, 31.44 kHz
DBLPal				
	Hires	640x256	256	50 Hz, 29.45 kHz
	Hires Flickerfree	640x512	256	50 Hz, 29.45 kHz
	Hires Interlace	640x1024	256	50 Hz, 29.45 kHz
	Lores	320x256	256	50 Hz, 29.45 kHz
	Lores Flickerfree	320x512	256	50 Hz, 29.45 kHz
	Lores Interlace	320x1024	256	50 Hz, 29.45 kHz
DBLNTSC				
	Hires	640x200	256	59 Hz, 29.20 kHz
	Hires Flickerfree	640x400	256	59 Hz, 29.20 kHz
	Hires Interlace	640x800	256	59 Hz, 29.20 kHz
	Lores	320x200	256	59 Hz, 29.20 kHz
	Lores Flickerfree	320x400	256	59 Hz, 29.20 kHz
	Lores Interlace	320x800	256	59 Hz, 29.20 kHz
A2024				
	10 Hz	1024x1024	4	50 Hz, 15.72 kHz
	15 Hz	1024x1024	4	50 Hz, 15.72 kHz

1. AA Chip-set üzemmódok

programozható a sprite-ok felbontása, és így nem kell elszenvednünk többé a "téglákból felépített" kurzor látványát egy nagyfelbontású képernyőn. A low-res, hires és superhi-res felbontások közül választhatunk. A sprite-ok továbbra is 4 színűek, és megmaradt a lehetőség a 16 színű sprite-ok létrehozására. Csakúgy mint a képernyő eltolása, a sprite-ok pozíciója is superhi-res (35ns-os pixel) felbontásban értendő. Ez azt jelenti, hogy egy low-res képernyőt görgethetünk akár 1/4 pixelenként, valamint nem fordulhat elő többé az ami eddig minden Amiga modellnél fenállt, hogy a képernyő ugyan 1280 pixel széles, de a sprite pozícióját csak negyed akkora felbontásban tudtuk megadni.

Érdekes, hogy a 4000-esben nincsen külön flicker-fixer, ezt a feladatot is az új chip-ek vállalják magukra. Az ún. DblPal és DblNTSC képernyőmódokon keresztül az új rendszer külön hardver nélkül állítja elő a 31 kHz-es sorfrekvenciájú videojelet, amelyet a multisync monitorok fogadni tudnak.

Új géphez új operációs rendszer is jár, ez az Amiga OS 3.0. Ez nem más, mint a GURU 92/3-as számában leírt Amiga OS 2.1 + AA Chip-set támogatás. A 2.1-es rendszerrel azonos részekre ezért itt nem térek ki, csak a különbségeket vizsgáljuk meg. Az első és utolsó nagy eltérés, hogy a 3.0-ás Workbench csak 3.0-ás Kickstart-al működik, amelyet jelentősen módosítottak. A változtatások főleg az új grafikus felbontások támogatására szolgálnak, így legfőképp a graphics.library, intuition.library, layers.library változott. Ez utóbbit például teljesen újraírták.

Örvendetes hír, hogy a graphics.library-ban megjelentek az első olyan módosítások, függvények amelyek a hardver független grafikát támogatják (Retargetable Graphics). Sokan és sokszor rótták fel a Commodore-nak, hogy a rendszerprogram nem támogatja - sőt, nem teszi lehetővé - a grafika átirányítását a grafikus kártyákra. Abban a pillanatban ahogyan ez megtörténik, az Amiga grafikus teljesítménye nincs többé a beépített Custom Chip-ekhez kötve, és maximálisan kihasználhatja a különböző cégek által gyártott kártyák teljesítményét. Ekkor minden program (amely a rendszer függvényeket használja) futni fog bármilyen grafikus kártyán, amelynek teljesítménye akár több nagyságrenddel is nagyobb lehet az alapkiépítésű Amigáénál. Nos, ha a 3.0-ás Kickstart még nem is teljesen teszi ezt lehetővé, de az első lépések megtörténtek a helyes irányba.

A Commodore tájékoztatása szerint. az új Kickstart fejlesztésénél a legfőbb szempontok a kompatibilitás megőrzése és a megbízhatóság javítása volt.

Konkrét újdonságok pl. a Prefs-ben elhelyezkedő "Palette" program, amely lehetővé teszi a Workbench színeinek teljes újrabeállítását, itt nem csak a paletta színeit állíthatjuk be, hanem azt is megadhatjuk, hogy a rendszer melyik színnek mit /pl. menü felirat, ablakok színe stb./ rajzoljon. A Workbench képernyőre és az ablakok hátterébe IFF képeket tölthetünk az új "WBPattern" segítségével. A "Pointer"-el már átállíthatjuk a sprite felbontását is, sőt a Busy Pointer-t is átrajzolhatjuk. Fontos újítás a "MultiView", amely a System könyvtárban helyezkedik el. Ennek paraméterként egy IFF formátumú képet, hangot, szöveg állományt, ASCII szöveget vagy az új Commodore hypertext help-rendszer formátumú szövegfájlt adhatunk meg, amely ezeket megjeleníti.

Az új program kiváltja a régi "More" és "Display" programokat, és a megadott fájl típusát az új "datatypes.library" segítségével ismeri fel. Új típusok definiálása könnyen lehetséges, a Commodore már dolgozik az animációt is lejátszó változaton. Immár a rendszer része a DiskSalv v2 nevű kis program, amely a következő lehetőségeket nyújtja: Undelete (fájl visszahozása törlés után), Validate (láncolások helyreállítása), Repair (sérült lemezek gyógyítása), Unformat (formázás semlegesítése).
Az OS 3.0 az Amiga 4000-es és 1200-as gépeken fut (Kickstart 3.0), a korábbi modellekhez a Commodore a 2.1-es rendszert javasolja, ez 1993. első negyedévében lesz hozzáférhető.
Lényeges, hogy milyen gyorsan fejlesztenek a szoftver gyártó cégek programokat a 3.0-ás rendszerhez és az AA Chip-sethez. Jó hír, hogy már a megjelenése pillanatában több program használta az új grafikus módokat pl. ADPro 2, Morph Plus (ASDG), ProWrite 3.3 (New Horizons), Scala Multimedia 2.0 (Scala). Ez utóbbi az első olyan program, amely képes HAM8-as képekből HAM8 animációt összeállítani és lejátszani azt akár háttértárolóról is!
Több cég bejelentette, hogy hamarosan kiadja programjainak új változatait, amelyek szintén kihasználják az új lehetőségeket, ezek: Innovatronics cég CanDo multimédia rendszere és Directory Opus nevű fájl kezelője. A New Horizons (ProWrite kiadója) DesignWorks struktúrált rajzolóprogramjának AA változata kará-

			Chip-RAM busz terhelés a különböző sávszélességek esetén		
Mód	Bitplane-ek száma	Színek száma	1x	2x	4x
Lores					
320x200/256	6	64	75%	38%	19%
320x400/512 lace	7	128	88%	44%	22%
160x480	8	256	100%	50%	25%
160x960lace	8HAM	262144+	100%	50%	25%
Hires					
640x200/256	5	32	-	63%	32%
640x400/512 lace	6 EHB	64 (régi EHB)	-	75%	38%
320x480	6 HAM	4096 (régi HAM)	-	75%	38%
320x960 lace	6	64	-	75%	38%
	7	128	-	88%	44%
	8	256	-	100%	50%
	8 HAM	262144+	-	100%	50%
SuperHires					
1280x200/256	1	2 (16.8 M.-ból)	50%	25%	13%
1280x400/512 lace	2	4 (16.8 M.-ból)	100%	50%	25%
640x480	3	8	-	75%	38%
640x960 lace	4	16	-	100%	50%
	5	32	-	-	63%
	6 EHB	64 (régi EHB)	-	-	75%
	6 HAM	4096 (régi HAM)	-	-	75%
	6	64	-	-	75%
	7	128	-	-	88%
	8	256	-	-	100%
	8 HAM	262144+	-	-	100%

2. Sávszélesség és a színek száma

GSS Test (c) 1992 API Test results:

test	time (sec)	performance	relative performance
Enviroment: DEPTH=1 BASE=A500 NOSCREENBEHIND			
FILL	9.22	17770065 pix/sec	114.53%
SCROLL	12.72	12880503 pix/sec	117.92%
CIRCLE	1.75		1603.99%
CHIPRAM	29.31	2235960 byte/sec	176.01%
Enviroment: DEPTH=2 BASE=A500 NOSCREENBEHIND			
FILL	19.49	8406362 pix/sec	136.68%
SCROLL	26.74	6127150 pix/sec	138.21%
CIRCLE	2.21		1504.97%
CHIPRAM	29.42	2227600 byte/sec	175.35%
Enviroment: DEPTH=3 BASE=A500 NOSCREENBEHIND			
FILL	30.70	5336808 pix/sec	168.85%
SCROLL	42.39	3865063 pix/sec	170.13%
CIRCLE	2.79		1582.43%
CHIPRAM	29.42	2227600 byte/sec	245.51%
Enviroment: DEPTH=4 BASE=A500 NOSCREENBEHIND			
FILL	43.67	3751775 pix/sec	219.80%
SCROLL	59.55	2751301 pix/sec	222.65%
CIRCLE	3.38		3521.59%
CHIPRAM	29.66	2209575 byte/sec	480.20%
Enviroment: DEPTH=8 BASE=A500 NOSCREENBEHIND			
FILL	116.66	1404423 pix/sec	80.64%
SCROLL	159.05	1030116 pix/sec	84.71%
CIRCLE	7.00		323.85%
CHIPRAM	41.80	1567847 byte/sec	48.94%

Egy kis magyarázat a GSS (Graphics SubSystem) teszt eredményeihez. A mérések a grafikus alrendszer sebességét mutatják, az operációs rendszer rutinjain keresztül használva azt. A teszt (egyelőre) négy részből áll, ezek: FILL - betöltött hasábok rajzolásának sebessége, SCROLL - a képernyőtartalom görgetésének sebessége, CIRCLE - körrajzolás, CHIPRAM - memória másolás processzorral a Chip-RAM-ban. A jelenlegi Amiga OS (3.0) az első két műveletet a Blitter-el végezteti. A "time" oszlop a teszt futási idejét, a "performance" pedíg a elvégzett műveletre jellemző eredményt mutatja. A "relative performance" az A4000-es sebességét egy A500-ashoz hasonlítja. Az öt Blokk rendre 2 ,4,8,16 és 256 színű képernyőkön mért eredményeket mutatja (Depth =1,2,3,4,8).



csony előtt várható. Az Impulse minden regisztrált felhasználónak elküldi az Imagine 2.0 új felbontásokat is használó verzióját. Az Octree kiadja a Caligari 2 utódját a Caligari 24-et, teljes HAM8 támogatással. A Digital Creations (DCTV fejlesztője) kiadja a DCTV rajzolóprogramjának Brilliance nevű új változatát, amely működik DCTV nélkül is és használja az AA módokat. A Soft-Logik Pagestream programja, ha a Workbench képernyőn indul el, már most is tudja használni a 256 színű módokat, a közeljövőben tervezik egy a 3.0-ás Wokbench-hez illeszkedő változat kiadását.
És a végére egy nagyon jó hír, hamarosan megjelenik a Deluxe Paint IV 4.5-ös verziója, amely természetesen az AA-t is tudja használni.

Amiga 1200
A közeljövőben tesztelni fogjuk az Amiga 1200-as gépet is, de hogy a nyájas olvasó addig se maradjon információ nélkül íme a rövid leírása:
Processzor: - 14.32 MHz (NTSC), 14.18 MHz (PAL) 680EC20
Memória: - 2 MB Chip-RAM alaplapon (házon belül max. 6 MB-ig bővíthető) - 512 K ROM
Csatlakozók: - PCMCIA 16 bites (mint az A600-nál), - 150 pólusú FAST-SLOT (mint az A3000-nél), ide turbókártyák, SCSI csatolók, Fast-RAM memóriabővítés helyezhető - belső AT-buszos merevlemez csatlakozó - színes video és RF (TV) kimenet (csakúgy mint a 600-ason) - és a szokásos portok mint az A500-on.
A video csatlakozó 23 pólusú, de mellékelnek egy fordítót, amely segítségével a multisync monitorok csatlakoztathatók. A gép hangja maradt, vagyis ugyanaz mint az Amiga 500-asé, és a remélt HD-s lemezmeghajtó is elmaradt. A gépben ugyanaz az AA Chip-set található, mint a 4000-esben, így grafikailag ugyanazokat tudja mint nagyobb testvére.
Kinézetre a gép egy A500 és A600 keresztezése, egy A600-as plusz számbillentyűzet.

Jelenleg ezek a Commodore már bemutatott új fejlesztései. A nagy C ígérete szerint 1993. elejére várható az A4000-eshez egy 32 bites SCSI-II vezérlő. Meg nem erősített hírek szerint, a távolabbi jövő pedig egy CD-ROM olvasót, DSP (Digital Signal Processor) kártyát és egy gyorsabb grafikus chip készletet (AAA?) és új operációs rendszert hálózati támogatással (3.1?) hozhat.

Nem vitás, hogy a Commodore végre elhatározta magát, és nagy ütemben fejleszti az Amiga vonalat. A nagy kérdés már csak az, hogy mindez időben érkezett-e ?

Végül, de nem utolsósorban szeretnék köszönetet mondani API úrnak a konzultációkért, amelyek nélkül ez a cikk nem jöhetett volna létre.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Két újdonság
Amiga 600-hoz

Nem volt könnyű dolga eddig azoknak az A600 tulajdonosoknak akik Fast-RAM bővítést szerettek volna gépükben látni. A német bsc cég Memory Master nevű kártyája 2 vagy 4 MB változatban kapható. Érdekessége, hogy mindezidáig az egyetlen PCMCIA csatlakozóba illeszkedő bővítés.
bsc büroautomatisation AG, Lerchenstr 5. 8000 München 50. Tel.: 089/3571300 Fax: 089/35713099



A német BBM cég szintén érdekes újdonsággal jelentkezett: Kickstart átkapcsoló panel A600-hoz, melynek neve: UniKUm. A kártya ára 50 DM, és az eredeti ROM mellett még egy ROM számára van rajta hely.

BBM Datensysteme, Helmstedter Str. 1a-3 3300 Braunschweig Tel : 0531/2730911 Fax.: 0531/2730920

PlayMation
Az egyedülálló rendszer

Az amerikai HASH Enterprises piacra dobta új szuper 3D-s programját, a PlayMation-t.

A program öt fő modulból áll, ezek: Sculpture, Actor, Action, Direction, Render. A program maga nemében egyedülálló, ugyanis jelen pillanatban ez az egyetlen spline (görbe) alapú modellező és animációs rendszer Amigára és egyáltalán a személyi számítógép kategóriára. A program a testeket nem háromszög alakú felület-elemekkel definiálja, hanem, az őt beburkoló görbesereget kell megadnunk.

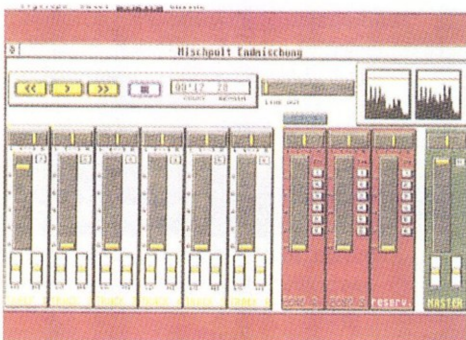
Ennek a módszernek megvan az az előnye, hogy a kontúrok rendkívül símák, elasztikusak lesznek - ha akarjuk. Ez eddig még nem lenne egyedülálló , de az animációs lehetőségek is maximális kihasználják ezt. A megtervezett testekhez un. gerincet rendelhetünk, majd ezek torzításával magát a testet deformálhatjuk animáció közben. Ez fantasztikus látványt eredményez, pl. Egy mozgó embert egy alakzatként animálhatunk, nem kell külön kéz, láb stb. tárgyakat terveznünk és ezeket külön mozgatnunk.

A program maximálisan kihasználja a módszer biztosította lehetőségeket, rengeteg mozgástípust definiálhatunk. A tárgyakat kényelmesen helyezhetjük a színen, a Direktor-ban. Érdeklődve várjuk ezt a remek rendszert, mely forradalmasíthatja az animációkészítést Amigán.

Marinov 'Gaborca' Gábor







CSS Köln 1992.

CSS - ez a három betű a Consumer-Shopper-Show angol kifejezés rövidítése, amely szabad és költői fordításban nagyjából azt jelenti, hogy fogyasztói és vásárlói show. Tehát ebben az esetben nem valami szakmai elit számára rendezett kiállításra kell gondolnunk, hanem kifejezetten a nagyközönséget vették célba a Kölnbe látogató cégek.

Természetesen köztük volt kedvenc ATARI-nk is, akik a napfényes Kaliforniából rögtön 15 db Falcon 030-ast dobtak át az idős, ám egyáltalán nem beteges Európába. A látogatók a több mint 300 négyzetméteres ATARI-standon ismerkedhettek a nem is oly távoli jövő számítógépével, de egyben szomorúan tapasztalhatták, hogy Shopper-Show ide vagy oda, még mindig nem vásárolhatnak maguknak Falcon 030-ast. (Azóta az első 200 darab már megérkezett Németországba, és a bennfentesek el is kapkodták.)

A csalódott leendő Falcon-vásárlókat bőven kárpótolta az a tény, hogy a düsseldorfi ATARI Messéhez képest exponenciálisan nőtt a Falcon-demók száma. A legnagyobb sikert természetesen a Falcon hangja illetve a real-time hangfeldolgozás aratta. Amikor már mindenki kedvére visszhangosította a saját hangját, és kezdett ráunni erre a régi trükkre, jött az ún. harmonizing effect. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy bárki egyszemélyes kórusként tud énekelni, három szólamban. Azaz mégsem egyszemélyes ez a kórus, mert a lelkes énekesen kívül egy Falcon 030-ra is szükség van... Azt persze senki sem vette komolyan, hogy a 'harmonizing'-gal ki is fullad az aznapi Falcon-parádé, mert ekkor jött csak a java: a karaoke. Azt ugye nem kell mondanom, hogy ez mi, mert jó Friderikuszunk révén már a sarki fűszeres is tudja, hogy ez nem más, mint ráéneklés egy ismert szám kísérőzenéjére. Ki gondolta volna, hogy a Falcon (na és persze a DSP) ezt az élvezetet is nyújtja slágerénekesi ambíciókat kergető (leendő) tulajdonosának...

Természetesen a legélelmesebb cégek már felfigyeltek az új ATARI-ra, és a CSS-en bemutatták új szoft- vagy hardver-terméküket. Most csemegézzünk ezek közül, a német ST-Computer című szaklap segítségével:

A Trade-iT DigiTape nevű programja a Falcon 030 káprázatos zenei 'tehetségét' igyekszik kiaknázni. Ezen szoftver segítségével digitális, többsávos felvételt valósíthatunk meg, mégpedig úgy, hogy egymás után bejátsszuk az egyes sávokat, ezeket keverjük, majd visszajátsszuk. Mindeközben számos effektet tesz lehetővé a program, többek között a már jól ismert visszhangosítást. Az egészben nem ezek a szolgáltatások a legszebbek, hanem az a tény, hogy mindez hat csatornán, 16 bites, 25 kHz-es sample-frekvenciával történik, a kész mű azonnal elmenthető a winchy-re, és később programokban, demókban, számítógépes reklámfilmekben stb. aláfestő zeneként használható. Ugye nem tévedek, ha azt mondom: valahol itt kezdődik a multimédia...

Ezúton üdvözlöm CHR$ nevében is a kitartó MIDI-rajongókat: ne aggódjatok, nem kell kidobnotok a szintetizátort a legközelebbi kukába (úgyis kiguberálnám). A Steinberg (ejtsd: sztájnbörg) nem hagyja cserben a Cubase régi szerelmeseit, akik eladván ST-jüket egy Falcon 030 vásárlása mellett döntenek (lesznek egy páran). A fantasztikus MIDI-program 3.0-ás verzióját ugyanis kifejezetten úgy fejlesztették, hogy az kihasználja a sólymunk által nyújtott előnyöket.

Zenei szoftverek után egy Falcon-rajzolóprogram! A Crazy-Bits bemutatta a Pixart-ot, amely MultiTOS alatt is fut, és minden fontosabb ismert képformátumot kezel (TIFF, IMG, stb.). Nem csak a felbontás kihasználásában jelent újdonságot a Pixart, hanem pár speciális funkcióval is. A képernyőn kiválasztott részleteket káprázatos gyorsasággal rávetíti a legkülönfélébb térbeli alakzatokra. Ráadásul minden jelentősebb nyomtatón 'papírra vethetők' a komputerrel elkészített rajzok, különös tekintettel a HP Deskjet 500C-re, amellyel sosem látott minőségű színes képeket nyomtathatunk. A Pixart (nyugati viszonyok között) nem is igazán drága: mindössze 300 márkába kerül.

Most pedig egy kis hardver... Nézzük, mivel kedveskedett a berlini illetőségű OverScan az atarisoknak. Először egy grafikus kártya, amely 880*608 képpontra növeli a Falcon 030 amúgy is káprázatos felbontását, mindezt 256 egyszerre használható színnel, és a szemet nemhogy zavaró, hanem kifejezetten nyugtató 80 Hz-es képfrekvenciával (persze megfelelő minőségű multiscan-monitort kell hozzá venni, de ez a Falcon esetében különben sem igen elkerülhető befektetés). A kártya neve ScreenBlaster, amely többünket egy Falcon előtti számítógép hangkártyájának nevére emlékeztetett... Az OverScan ezen a kis hardver-eszközön kívül különben kiállított egy Overlay nevű címgenerátort, melynek segítségével az ATARI-gépek videofilmek bevezető képsorát tudják elkészíteni. Ja, és még itt van a POGLI, ami nem valami ó-olasz káromkodás, hanem a Power-Glove-Interface rövidítése: ez az eszköz (amely minden, soros interfésszel ellátott géphez csatlakoztatható) az első lépés az ún. 'Virtual Reality' felé.

Ezek lennének a CSS (ataris szemszögből) legfontosabb újdonságai. Ahogy mondani szoktuk: most már jöhetne a Falcon!

OMD

Inside Falcon 030

Der Aufbau der Mutterplatine

ACIA für MIDI

SCC 85C30

FPU-68882-Sockel

Yamaha-3-Kanal-Sound-Chip

Pfostenfeldleiste für IDE- (AT) Bus-Festplatte

HF-Modulator

programmierbarer Logic-Chip für Matrix-Verknüpfungen von Sound-Subsystem, DSP und DMA

SCSI-Controller

AJAX-HD-Floppy-Controller

Video-Chip

Multifunktions-Prozessor (MFP)

CODEC 16-Bit AD/DAWandler

DSP 56001

Pfostenfeldleisten für Expansion-Bus

CPU-68030

MMU/GLUE/Blitter-Chip

Echtzeituhr

Pfostenfeldleisten für interne RAM-Karte

512 KB TOS-ROM (PLCC-EPROM)

Keyboard-ACIA

96 KB (32 KWorte) DSP-RAM

Sólyomboncolás

Németország az ATARI legnagyobb piaca. Nem csak Európában, hanem az egész világon. Ennek megfelelően természetesnek tekinthető, hogy az első Falcon-szériát a cég a németeknek szállította.

Mindössze 200 gépről van szó, úgyhogy nem érdemes azon töprengeni, hogy kintről kéne hozni egyet. Ez a 200 darab ugyanis napok alatt elfogyott. Nézzük, hogy az ST-Computer című német újság mit tudott kezdeni a saját, 'boncolásra' kapott Falcon 030-asával. Először arról, hogy pontosan milyen gépet is szállított az ATARI a német piacra.

Ezek 4 MByte-os sólymok, 65 MByte-os beépített harddisk-kel, 4.0-s TOS-szal. A dobozban 3 monitor adapter- és egy SCSI-kábel található. A három monitorkábel közül az egyik VGA-, a másik ATARI-monitorok illesztésére használható. A harmadik kábel a sztereó-hangbemenettel rendelkező monitorokhoz küldi ki a Falcon hangját.

A német szerkesztőség tagjai egy ATARI PTC-1426 típusú VGA-monitort kapcsoltak a géphez, és az a tapasztalatuk, hogy a 640*480-as felbontásban bizonyos idő után, enyhe horizontális villódzás figyelhető meg. Ezt azzal magyarázták, hogy a PTC-1426-os a Falconnal a teljesítőképessége határához ért, tehát érdemes egy drágább, de sokkal jobb multiscan-monitort venni a géphez.

A monitorillesztés különben is meglehetősen nagy probléma, ugyanis nem minden felbontás jeleníthető meg minden monitoron. Az alábbi táblázatok segíthetik a tájékozódást:

1., VGA és multiscan monitorok (60 Hz)

színek:	2	4	16	256	32768
640*480	+	+	+	+	-
640*240	+	+	+	+	-
320*480	-	+	+	+	+
320*240	-	+	+	+	+

2., RGB-monitorok és SCART-televíziók (50Hz)

színek:	2	4	16	256	32768
640*400	+(i)	+(i)	+(i)	+(i)	+(i)
640*200	+	+	+	+	+
320*400	-	+(i)	+(i)	+(i)	+(i)
320*200	-	+	+	+	+

(i) = interlaced

Az operációs rendszer (TOS 4.0) a várakozásokkal ellentétben még nem a MultiTOS, hanem a TT-ről ismert TOS 3.06 továbbfejlesztése. A külalakon változtattak a tervezők a régi operációs rendszerhez képest, aminek a legszembetűnőbb jele, hogy a meglehetősen csúnya régi TOS-ikonokat ízléses, színes ikonok váltották fel.

A 4.0-ás TOS persze csak ideiglenes, hiszen az igazi Falcon operációs rendszer a MultiTOS lesz, amelynek a 4.0-ás csak az előhírnöke. A monitorillesztés mellett a legfontosabb kérdés (és azokat, akik komputercserén gondolkodnak, talán ez foglalkoztatja a leginkább) az ST/STE/TT-kompatibilitás.

Általánosságban azt lehet mondani, hogy a tisztán GEM-programok minden további nélkül futnak a Falconon. Kisebb képernyőhibáktól eltekintve működik a GFA BASIC 3.6-os TT-s verziója is. És most gondolatban szedjük szét a Falcont (az ST-Computer bátor zsurnalisztái segítségével).

Meg kell jegyeznünk, hogy Tramiel Úr és csapata tartotta magát rossz szokásához (mondván: ha valaki szét akarja kapni, hát szenvedjen is meg érte). Ennek következtében közel 30 csavart kell eltávolítani ahhoz, hogy belülről is megcsodálhassuk madarunkat. A fotón jól látható, milyen kép tárul elénk eme nehéz munka után.

Legérdekesebb felfedezés, hogy a TOS egy 512K-s PLCC-EPROM-ban kapott helyet. Amint a 4.0-ás verzió helyét végre elfoglalhatja a kész és tökéletes (tehát nem düsseldorfi befagyogató) MultiTOS, arra is számíthatunk, hogy az ATARI elárasztja a piacot a Falconnal. Addig pedig irigyeljük azt a 200 szerencsést, akinek jutott az első szériából, mert hát egy nem MultiTOS-os Falcon is sokkal jobb, mint bármilyen más, hasonló kategóriájú és árfekvésű számítógép.

Apropó... Jól értesült forrásból tudom, hogy Magyarországon is van már egy Falcon-tulajdonos, akinek édesapja a német ATARI-tól hozta be a gépet. Neki ezúton is gratulálok, minden magyar atari s nevében!

Képes György

A halál karmaiból...

Némi hallgatás után úgy érzem végre szólanom kell. A helyzet az, hogy annak idején az Amiga magazin hasábjain lelkesen nekiláttam a nagyszerű célt szolgáló MIDI rovatának, de a sors minő kegyetlen, az újság akkori formájában megszűnt létezni. Már éppen kezdtem belejönni, s a nélkülözhetetlen alapfogalmak tisztázása után néhány program ismertetése következett volna, de hát - ahogy Parapolipodilész is mond(hat)ta volna - ilyen az élet!

Egy szónak is száz a vége, a téma nem tűr feledést. Úgy gondolom a következő számtól ismét lehetne az üggyel foglalkozni, ha nem is két oldalon, de legalább az egyik sarokban. Ha te is így gondolod, kérlek kézfeltartással jelezd egyetértésed. Már korábban is sejtettem, hogy a computer-rel megtámogatott zeneszerkeszt-(get)ésben lehet valami. Mivel már kisdobos korom óta élek együtt a számítógépekkel, nem volt nehéz ráhangolódni erre az alkalmazásra sem.

Ma ott tartok - sokkal menőbb és elismertebb zenésztársaimmal együtt -, hogy teljes albumom felvételét, keverését és az utómunkálatokat egy ATARI-val, és egy nagyszerű sequencer-programmal készítettem. Nem kis hálával tartozunk az ATARI barátságos felhasználói felületének.

Úgy gondolom tehát, hogy eme fantasztikus élményektől titeket sem foszthatlak meg, ezért folytatom a nagylelkesen elindított MIDI-ROVATOT !

(A fent említett hanganyag egyébként hamarosan hozzáférhető lesz a nagy(obb)-közönség számára is (megvásárolható), sajnos csak korlátozott példányszámban.)

CHR$

Szilveszteri apróhirdetések

NEXT munkaállomásomat ZX-81-re cserélném. Ráfizetek... "Kovács Nagy Béla" jeligére, az alábbi címre: Kovács Nagy Béla, 1234 Budapest, Szőnyi Zselé u. 56. VII./8., Tel.: nincs.

Alig használt, kifogástalan állapotban lévő lonyavacski lopótök eladó vagy pattogatott csibecsecsebecsére cserélhető. Jelige: "Maradandó répakór"

Megvételre keresek régi vulgármarxista alkotótól tanulmányköpeteket. Cserébe megkopott Bravo-posztereket kínálok. "Szegycsont beforr" jeligére a kiadóba.

Keletnémet körpanorámás lakókocsi, terasszal, garázzsal, angolvécével igényesnek kiadó. Irodának, üzlethelyiségnek is alkalmas. Telefon: 2987-654.

Itt lehet Loxinger emelődarut, Greffinghoffen állólámpát, Lettofatti imakönyvet, sátras pecsenyesütőhöz régi, orosz gázrezsót, román aszfaltozógépet, Marini osztrigát kapni. Erősch Dezső Baráti Társaság, telefon: 2789-456.

Emberek exportja - importja! Human Rights Omán-Szanszkrit Kft.

Szavannán tenyésztett bélbaktériumok és férgek törzskönyvezett, díjnyertes apától méltányos összegért bérbeadók. "Nagyon csendes háziállat" jeligére a venyigére.

Krumplibogár muskotály eretnek tenyészet, vígan termő répapempő, jól szellőző kis cipellő most reklám áron. Hagymafalva, Retkes Málé u. 55.

586-os AT, HyperVGA monitorral, wincheszterrel, Smith & Wesson-nal, a legmodernebb SoundBlöttyer- és römikártyával eladó, vagy 200.000.- forintra cserélhető. 9977 Bodrogbüdösrekettye, Pf. 123/456.

PD SZOFTVEREK
az ATARI boltban

PD No.001
1/ FINAL APPROACH CONTROLLER (repülésirányító)
2/ ATTACK (lövöldözős játék)
3/ AVECTA 1 (szöveges kalandjáték)

PD No.002
1/ BOINGO (arcade játék)
2/ CINKO (logikai játék)
3/ CRUNCH TIME FOOTBALL (amerikai futball)
4/ MYSTIC REALM (arcade kalandjáték)

PD No.003
1/ ST COLORING BOOK (rajzoló program)
2/ THE SEVEN SKULLS (logikai játék)
3/ SLITHER (arcade játék)
4/ SUPER-JACKPOT SLOTS (pénznyerő automata)

PD No.004
1/ GFA BASIC (programozási nyelv)
2/ GFA-COMPANION (segédprogram)
3/ GFA-RUN ONLY (futtatóprogram)
4/ GFA-CROSS REFERENCE UTILITY (segédprogram)

PD No.005
1/ ST WRITER ELITE (szövegszerkesztő)

PD No.006
1/ SEURAT (color/monochrome rajzolóprogram)
2/ ST COLORING BOOK ("kifestőkönyv")

PD No.007
1/ CAD 3D (CAD program)
2/ REZRENDER (CAD segédprogram)
3/ CAD 3D ANIMATOR (CAD segédprogram)

PD No.008
1/ PHASAR (könyvelő és adószámító program)

PD No.009
1/ CHAOS (fractal rajzolóprogram)
2/ PIXEL-PRO (képtrükk program)
3/ THE SHEDULE MAKER (naptár-nyilvántartó)
4/ WORD PUZZLE DESIGNER (szórejtvény készítő)
5/ INTERRSET RAMBABY (ramdisk és printer spooler)
6/ POKER SOLITARIE (pasziánsz)
7/ NEWSPEED (utility)

A Rendszerbarát

A GURUban már több programnyelvről jelent meg hosszabb-rövidebb ismertetés, de a C++-ról eddig még nem írtunk.

A C++-t a C nyelv kibővítésével hozták létre 1986-ban. A fejlesztés alapvető célja az volt, hogy beleépítsék az objektum-orientáltsághoz szükséges nyelvi elemeket, melyek több elönnyel is járnak.

A korai (az ANSI szabványosítás előtti) C fordítók kevés formai kötöttséget kívántak meg a C programoktól, így azok hibakeresésére gyakran feleslegesen sok időt kellett fordítani. A C++ a kötöttebb szintaxisával sok elírásból ill. figyelmetlenségből adódó hibalehetőséget kiküszöböl.

A szintaxis egyes részeit az ANSI C nyelv fordítói is tartalmazzák. Ilyen bővítés a *const* típusmódosító kulcsszó, mellyel olyan változók hozhatók létre, melyek értéke véletlenül nem módosítható. Ennek szinte az ellentéte a *volatile*, mellyel azok a változók jelölhetők meg, melyek értéke a programtól függetlenül változhat (pl. hardware regiszter), így ezekre semmilyen optimalizálást nem alkalmazhat a fordítóprogram. A legtöbb C fordító is megengedi, hogy a hagyományos megjegyzés formátum helyett (/* és */), a C++-ból átvett //-rel kezdődjön a megjegyzés, mely ez esetben a sor végéig tart.

A C nyelv megengedi, hogy egy függvény kevesebb paraméterrel legyen meghívva, mint amennyi a formális paraméter listában szerepel. Ezt fejlesztette tovább a C++, mikor a függvény egyes paramétereihez alapértelmezések rendelhetők, melyek akkor számítanak, ha kevesebb paraméterrel van meghívva, mint ahány a deklarációban szerepel, pl.:

```
double func1(double a=0, double b=10, double c=15);
```

Ha a függvény a func1(10,20) formában kerül meghívásra, akkor a c értéke 15 lesz, azaz megfelel a func1(10, 20, 15) alaknak.

A legfőbb jellemző az objetum-orinetáltság, melynek segítségével a beépített (standard) típusokhoz hasonló változó típusok ún. osztályok (class) hozhatók létre, melyhez tartozó változók csak az osztály interfész függvényeivel érhetők el. A változók létrehozása az osztály konstruktor függvényének meghívásával, a megszüntetése a destruktor meghívásával történik (ez utóbbi pl. az adott programrészből történő kilépéskor kerül automatikusan meghívásra).

Az osztály megadása során megadhatók az értelmezett operátorok, mely a meglévő operátorok újradefiniálását jelenti. Ez az ún. operátor túlterhelés. Ekkor az operandusok vagy az argumentumok alapján dönti el a fordító, hogy melyik rutint hívja meg a több azonos nevű közül. A túlterhelés révén írhatók megszokott formában a matematikai kifejezések akár komplex számokkal is, ha korábban definiálva lett a komplex osztály a használni kívánt műveletekkel (pl. +, -, *, /, trigonomerikus függvények, stb.)

```
class complex {
    double re, im;
public:
    complex(double r = 0, double i = 0)
        { re=r; im=i;}
    friend double real(const complex&);
    friend double imag(const complex&);
    ...
    friend double abs(complex);
    ...
    friend complex operator+(complex, complex);
    ...
};
inline double real(complex& a)
{
    return a.re;
}
inline double imag(complex& a)
{
    return a.im;
}
inline complex operator+(complex a1, complex a2)
{
    return complex(a1.re+a2.re, a1.im+a2.im);
}
inline double abs(complex& a)
{
    return sqr(a.re*a.re+a.im*a.im);
}
```

Ennek az alaposan csonkított osztály definiciónak a segítségével némi elképzelés szerezhető az osztályok felépítéséről, a fenti kódrészlet a Lattice C++ fordító egyik include-file-jának módosítása (a Maxon C++ valamiért nem tartalmazza). E részlet segítségével is létrehozhatók komplex változók, pl.:

```
complex a, b(10), c(11, -23);
```

A példa nem tartalmaz destruktort, mert a konstruktor nem foglal le további memóriaterülteket pl. sztringek számára, melyet a rendszer nem tud automatikusan felszabadítani. A fenti részlet segítségével már elvégezhető néhány egyszerű művelet is, pl.

```
a = b + c;
```

Ha pl. egy valós és egy komplex szám összeadása szükséges, akkor vagy írni kell egy olyan összeadás operátort, melynek az egyik argumentuma valós, a másik pedig komplex, vagy a konverzió rábizható az ún. konverziós konstruktorokra is. Ez utóbbi gyakran megegyezik az osztály konstruktorával. A mintapélda által biztosított lehetőségekkel kiíratható a komplex szám abszolútértéke:

```
cout << abs(a);
```

A komplex szám kiíráshoz még további rutinok szükségesek, melyek csak a példából hiányoznak, a fordítónak részei. A *cout* a C++ nyelv kiíró rutinja, mely különböző típusú változók kiíratására szolgál. E rutin felhasználásával a programozási könyvek 'Hello World!' programja az alábbi lehet:

```
#include <stream.h>
void main()
{
        cout << "Hello, C++ World!\n";
}
```

Nem eset szó még (többek között) az objektum-orientáltság másik nagy lehetőségéről: az öröklődésről. Ennek révén az osztály tulajdonságait (felépítését, függvényeit, stb.) másik osztályból (sőt, akár több osztályokból is) kaphatja. Az öröklődés felületes ismertetése is meghaladná a rovat terjedelmét, ezért hozzá sem kezdünk.

A Maxon C++ fordító, már meg sem kísérli azt, hogy a rendszerkönyvtárakból osztályokat hozzon létre, így a nyelv lehetőségei ezen a területen nem bontakoztathatók ki. (A régebbi Lattice C++ kísérletet tesz egységes rendszerbe foglalni a rendszerrutinokat.)

A program része az Edward nevű editor, mely átlagos szolgáltatásokat nyújt. Az editorból végezhető a fordítási paraméterek beállítása és a fordítás is. A telepítés során több, kisebb-nagyobb akadállyal kell megküzdeni. Az már szinte említésre sem méltó, hogy a konfigurációs file-t nem megfelelő néven hozza létre a hard diskre történő installálás során. Az angol és német nyelv közötti átkapcsolás nem teljes, az editor a képernyő felbontások változtatásakor hajlamos a 'kifagyásra'.

Hasznos szolgáltatás a rendszerhez adott Hot-Help rendszer, mellyel különböző témakörökben kapható segítség. Ilyen témakör pl. az ANSI C, az 1.3-as rendszerkönyvtárak. Ezzel kapcsolatban is van néhány apró szépséghiba: a teljes help redszer német nyelvű. A másik, hogy a Commodore cég kifejlesztett egy saját hipertext rendszert, az AmigaGuide-ot, pontosan ilyen célokra, ezért célszerűbb lett volna ahhoz illeszkedő adatbázisok kiadása.

Végezetül megadunk néhány könyvcímet, melyekből az érdeklődők elkezdhetik az ismerkedést a C++ nyelv rejtelmeivel: Stroustrup: The C++ Programming Language, Stroustrup: The Advanced C++ (ezek eddig még nem jelentek meg magyarul), Benkő: Turbo C++ programozása IBM PC-n, Benkő: Bevezetés BORLAND C++ programozásba. *(JOCO)*

Monitorok

Az előző számban megállapítottuk, hogy mindenképpen szükséges egy jó minőségű monitor mielőbbi beszerzése egészségünk megóvása érdekében. Áttekintettük a különböző monitorfajtákat és az ugyancsak lényeges csatlakoztatási módokat. Ezt kiegészítendő közreadok egy táblázatot, melyben Amigán kívüli más géptípusok bekötését közlöm.

Melyiket válasszam?

Az előző részben taglaltak szemelőtt tartása mellett törekedjünk a nagy felbontásra. Még a kisméretűnek számító 14 colos képernyőn is legyen meg a 640×512 ami azt jelenti, hogy a pontok közötti távolságnak kisebbnek kell lennie mint 0.3 mm. A monitorok olcsóbbik része ezt nem teljesíti. Nagyobb képernyőknél ugyanez az érték természetesen nagyobb eredő felbontást fog létrehozni, tehát nem árt egy kicsit nagyobb képcsövűt választani. A 41 cm képátlójú monitorok optimális eredményt adhatnak, a kis méretű betűk is jól olvashatóak, kb. 50 cm-ről nézve a kis részletek is kivehetőek. A baj csak az, hogy ezek a nagyobbacska monitorok árban már nehezen elérhetőek. Az áremelkedés erősen progresszív a méret és minőség függvényében, nemritkán egészen 100 000 forint fölé is. Ha a monitort nem önmagában, hanem például egy hozzá illeszkedő grafikus kártyával együtt vásároljuk meg, akkor a monitorárból rendszerint 20-30% árengedmény is kapható. Mire figyeljünk még? Legyünk tekintettel arra, hogy a különböző számítógépek másmás sor és képfrekvenciát állítanak elő. Az alapkiépítésű Amigák a televíziós technikában használt 50 Hz-es képfrekvenciát használják. Ez a megoldás előnyös abból a szempontból, hogy olcsó, szabványos monitorok használhatók. Továbbá multimédia alkalmazásokhoz egyébként is alapvető követelmény, hogy az adott mozgóképsor videómagnóra rögzíthető legyen. A Commodore gépek ezt "alapban" tudják, mások nem. PC-hez egy olyan grafikus kártya ami ugyanezt a PAL jelet előállítja, még a mai nyomott árakon is meghaladja magának az alapgépnek az árát. Mielőtt azonban örömmámorban fürdenénk jönnek a hátrányok. Ez a képfrekvencia még érzékelhető villódzással jár, ami még a szokásos sorváltás nélküli képen is zavaró hosszabb távon, de ha interlace üzemmódra váltunk, akkor szinte elviselhetetlen. Ilyenkor csak 50 félkép, tehát 25 teljes kép kerül a képre másodpercenként. A vibrálást pasztellszínek összeválogatásával és legalább két pont széles vonalak használatával, továbbá hosszú utánvilágítású képernyővel lehet csökkenteni, de megszüntetni a jelenség elvi korlátai miatt nem lehet. Figyelmet kell fordítani még a monitor sávszélességére is, ami gyakorlatilag az elektronika gyorsaságát jelenti, és a húzható legvékonyabb vonalméretet határolja be. Alsó határnak a 20 MHz-et javaslom. Viszonyításképp megemlítem, hogy a TV készülékek ezen adata 4-5 MHz, a profi monitoroké pedig jóval 100 MHz feletti. Az Amigák grafikus kártyái, mint például a Visiona, multiszinkron, tehát magasabb képfrekvencián dolgozó, nagyfelbontású monitort igényelnek, ami a beruházási költségeket külön is megnöveli. Ezt azért említem meg külön, mert e kártyák tudását ecsetelő cikkek erről az "aprócska" tényről érdekes módon mindig elfeledkeznek. Kevésbé zsebbevágó, de fontos szempont legyen, hogy a képfelület tükröződésmentes legyen, ugyanis erősen zavaró az idegen fények visszaverődése. Sajnos az Amiga monitorok többsége nem ilyen, amin azért szűrőelőtéttel segíthetünk. Ezek a különböző méretben kapható sűrű, vékony sziták megszűntetik a ránk irányuló káros sugárzásokat is. Használatukat mindenképpen javaslom. És végül, de nem utolsó sorban speciális jelentősége lehet a beépített sztereó hangerősítőnek és hangszóróknak is. Igazán jó hangminőséghez azonban minden esetben külső HIFI erősítőt és hangfalpárt kell használni.

Trükk

Új Amigák, 1.3-as, vagy ennél magasabb verziószámú gépek estén, ha a gépben továbbfejlesztett Agnus chip került beépítésre, lehetőség van a képfrekvencia megváltoztatására. Ezt legegyszerűbben a RefreshTool nevű segédprogrammal tehetjük meg. A megjelenő csúszkák segítségével felmehetünk a képfrekvenciával, illetve a kép méretét, helyzetét állíthatjuk utána. A tapasztalatok szerint hagyományos monitorhoz való hozzányúlás nélkül általában 58 Hz-ig, utánállítással akár 70 Hz fölé is fel lehet menni. A kép teljesen kisimul, még interlace esetén is! Nem semmi ez kérem!

Hová tegyem?

Semmi esetre se helyezzük el a készülékeket esetlegesen, hanem vegyük figyelembe az alábbi szempontokat:

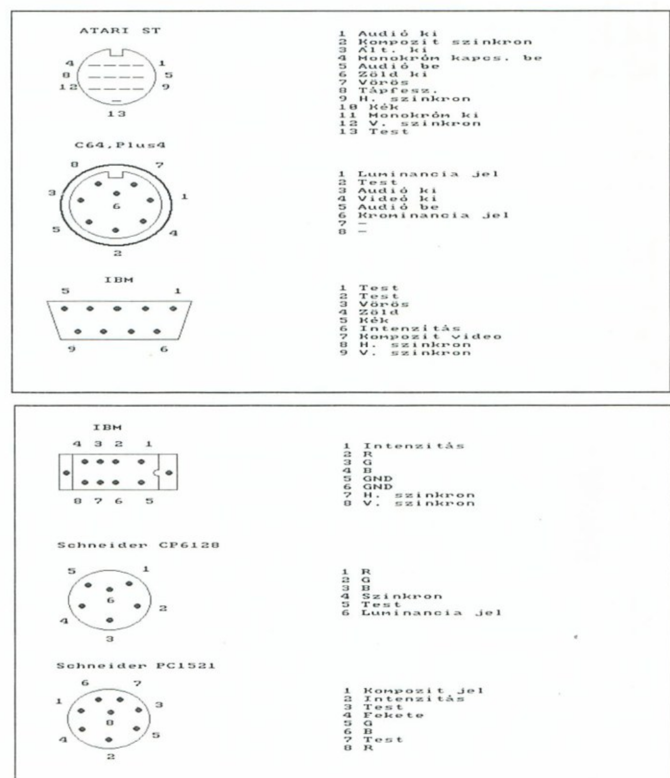
- Idegen fényforrás ne tükröződjék a képen - Jótékony félhomály uralkodjék - Fejünk kb. 20 fokban lefelé nézzen a vízszinteshez képest - Megfelelő szellőzés a hátsó részen is biztosítva legyen - Kólát, kávét, cigarettát (, nőt) sose tegyünk a tetejére - Pótolhatatlan mágneslemezeinket az asztal másik szélén tároljuk.

Továbbá...

- A port nagyon vonzza, a szokásosnál sűrűbben törölgessük - Ne dugdossunk feszültség alatt kábeleket - Sokáig ne legyen állóképen, mert beéghet a képcső - Használjunk képkikapcsoló segédprogramot - Jó szolgálatot tesz egy forgatható állvány.

E cikkel nem egy típus melletti voksolás volt a cél, ez lehetetlen is, hanem az igényeknél számbaveendő részletek megvilágítása egy komoly anyagi terhet jelentő vásárláshoz. Mégegyszer: ez a LEGFONTOSABB, NÉLKÜLÖZHETETLEN PERIFÉRIA.

ZOZO



HighSpeed Pascal 1.01

Egy vagy két hónappal ezelőtt, amikor megláttam az újságokban a HiSoft új hírdetését erről a pascal rendszerről, mindjárt érdekelni kezdett a téma. A hirdetés szövege ugyanis nagy sebességű compilert, gyors kódot, valamint - és ez keltette fel igazán érdeklődésemet- Turbo Pascal kompatibilitást ígért. Ugyan nem vagyok pascal rajongó, de ilyen szép hosszú mézesmadzagra természetesen mindjárt felragadtam...

...aztán elérkezett a nagy pillanat, amikor kezeim közé került egy szerencsétlen példány. Széles mosollyal arcomon nekikezdtem a program installálásának. Lássuk csak: a programnak külön változata van az 1.3-as és a 2.x-es operációs rendszerekhez, így az általunk használt verzióhoz ki kell választanunk a megfelelőt, de ez várhatóan senkinek nem okoz nagy gondot. Installációs program azonban nincs a csomagban, így ezt a folyamatot kénytelenek vagyunk kézzel elvégezni. Szerencsére nem túl bonyolult feladat, de manapság már illik egy mágikus *InstallHD* nevű ikonnak (és programnak) lennie a lemezen. Sebaj, másoljuk a két lemez tartalmát egy közös könyvtárba, aminek a neve legyen monjuk HSPascal. Ezután a pascal környezetet elindítva Settings/Setting menüpontot válasszuk ki, és állítsuk be a rendszer által használt programok (HSPC, MonAm) és a pascal könyvtár (pascal.lib) elérési útvonalait, majd a beállított paramétereket mentsük is el. Új pascal rendszerünket mostmár harcrakésznek tekinthetjük. Amennyiben nem rendelkezik valaki harddiskkel, ne szomorodjon el, a program természetesen működik lemezről is. Az editor betöltése után kellemes meglepetés ért. Úgy tűnik, a HiSoft háza táján végre valaki felfogta, hogy nem túlzottan jó az, ha minden rendszert másként kell kezelni. Az editor ugyanaz, amit a Devpac 3-hoz adtak, így a Project, Edit, Search, Window és Macros menüpontok és a szerkesztő funkciók megegyeznek. Ezek részletes leírása a GURU 92/1 és 92/2-es számában megtalálható, ezért ismertetésük itt elmarad (bár nem ide tartozik, de nagyon halkan és nagyon zárójelben megjegyzem, hogy jó lenne, ha az új SAS/C® 6.0 is evvel az editorral lenne megáldva, tekintettel arra, hogy az LSE nem igazán jó). A fennmaradó két menüpontról röviden csak annyit, hogy természetesen nem csak a menüpont kiválasztásával lehet őket aktivizálni. A Program menüpont titkait elárulom. Tehát a Run: CTRL-X, Arguments: CTRL-A, Debug: CTRL-D, Compile: CTRL-C, Make: CTRL-M, Build All: CTRL-B és végül a Find Error a CTRL-F billentyűkombinációkkal hívható gyorsan elő. Miután megállapítottam, hogy remekül tudom használni a rendszert, nekiláttam, hogy a compilert kínpadra fektetve azt szép lassan kivallassam. Először is nézzük a jellemzőket: a compiler tud úgynevezett Unit-okat (ez Turbo Pascal örökség) és library-kat is kezelni. A szokványos opciók (mint pl. a Range Checking) és a Debug információk kérése természetesen rendelkezésünkre áll. Azonban semmilyen optimalizálás kérési lehetőségünk nincs, ami eléggé fájó pont. Arra sincs mód, hogy meghatározzuk a célprocesszor típusát vagy kérjük azt, hogy a kész program a matematikai segédprocesszort használja (az MMU támogatásról már nem is szólva). Egy szó, mint száz, a compiler opciók és szolgáltatások szegényesek, hiányosak. A sok negatív példa után felüdülésként hathat a következő tény: a compiler nagyon gyorsan fordít és a generált kód kicsi és elég gyors is! Evvel azonban (sajnos) el is érkeztünk a pozitívumok felsorolásának végéhez.

Kezdjük a compilerrel kapcsolatos problémák felsorolásával. Az első és legfontosabb említendő dolog, hogy ennek a compilernek az objektumorientált programozástechnika teljesen ismeretlen fogalom. Szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy 1992-t írunk, így egy valamirevaló pascal rendszernek kötelessége lenne ilyen irányú tudással rendelkeznie. Ez mindjárt fel is vet egy másik problémát, nevezetesen a nagy ígéretű Turbo Pascal (in)kompatibilitást is. Legalább azt oda kéne írni a reklámba, hogy ez bizony csak a TP 5.0-ás verziójáig kompatibilis. Azonban még ez sem igaz teljesen, de erre még külön visszatérek. Van a compilerrel más gond is. Nézzük például az alábbi példát:

```
Program proba;
Const     konstans = 1;
          konstans2 = konstans + 1;
```

Itt már meg is állhatunk, ugyanis a compiler is megáll fordítási hibát jelezve. A gondja a *konstans2* nevű szimbólum értékadásával van, egészen pontosan az összeadással. Jó rendben, elismerem, hogy a régebbi pascal fordítók sem engedélyezték ezt, de újból fel szeretném hívni arra a figyelmét mindenkinek, hogy 1992 van. De folytassuk csak a programot (és felejtsük el a *konstans2* definíciót).

```
Var
 tomb: array [1 .. konstans+1] of integer;
```

Stop! Ismét egy hiba, és ismét az összeadással van baj. Illetve nem csak azzal: semmilyen kifejezést nem fogad el itt sem, csakúgy, mint a konstansdefiníciónál. Lehet, hogy unalmas már, de ismét csak a dátumot szeretném mindenki figyelmébe ajánlani... Ezen a problémakörön ugyanis a korszerű pascal fordítóprogramok elég régen túlléptek. Elképzelhető, hogy van még több ilyen bukkanó is, szerencsére én nem találtam többet (mert nem is kerestem egészségem megóvása érdekében).

Térjünk át egy másik izgalmas témakörre, a Turbo Pascal kompatiblilitásra. Mivel elvárásaim itt eleve nem voltak túl magasak, jórészt kellemes tapasztalatokat szereztem. Ha elfelejtjük az objektum orientált programozást, elvonatkoztatunk a fent említett két kis (???) bakitól, kivesszük a programsorok közé beírt compilerdirektívákat, a Crt és Graph unitokat hozzáillesztjük a programhoz (ez ugyanis nem default a HSPascalban - jogosan), valamint a programban nincsenek közvetlen memóriacímre hivatkozások és a program csak a szabványos TP könyvtárakat használja, akkor kellemesen fogunk csalódni, mert a TP program remekül le fog futni. Ez igaz a karakteres alapú programokra, és azokra a grafikus programokra is, amelyek a Borland szabvány grafikus függvényeit használják. Álljunk meg egy pillanatra a TP grafikus programoknál, ugyanis ez volt az egyik legkellemesebb meglepetése a HighSpeed Pascalnak. A

kompatibilitás kipróbálásához átmásoltam kis PC-mről a BGIDEMO.PAS programot az összes hozzá tartozó karakterkészlettel. A program (a fent leírt minimális módosítások után) remekül lefutott, igaz ugyan, hogy a grafika lassabb volt annál, mint amit az Amiga operációs rendszere produkál, de működött!!! Érdekességképpen megemlítem, hogy a grafikus üzemmódra a program a következőt írta ki: Amiga, 640x256, 16 color. Itt remek munkát végeztek a HighSpeed Pascal készítői, bár a grafikus rutinok lehetnének egy kicsit gyorsabbak. Némi üröm azért vegyült itt is az örömbe. A program ugyanis nem tudta használni a Borland féle ún. *stroked font* karakterkészleteket, nem tudott függőlegesen, csak vízszintesen írni és nem tudta a karakterkészlet nagyítását sem elvégezni. Na sebaj, majd legközelebb. Mielőtt bárki elmerülne a rózsaszín habokban, folytatom a problémák sorolását, mégpedig egy nagyon fontos dologgal. A dolgot úgy hívják, hogy Debugger. Értékelésem itt a legkritikusabb: ez a debugger, ehhez a pascal rendszerhez egy jó nagy darab NULLA!!! A hozzá adott debugger ugyanis a MonAm 3.02, ami sok minden, csak nem pascal debugger. A MonAm remekül megfelel assembly debughoz, de magasszintű nyelv debugolásához mindenképpen alkalmatlan. Hiába látom én ott a forrásszöveget, hiába tudok memóriaterületekről hexdumpot kérni, hiába látom a regisztereket (ami a legkevésbé kell ebben az esetben), akkor sem jó semmire. A magasszintű nyelvek debugolásának más módszerei vannak: a forrásszövegben adott sorra elhelyezhető töréspontok (vagy lépésenkénti végrehajtás), adott változók és struktúrák állapotának vizsgálata, stb. Ehhez képest a MonAm szolgáltatásai finoman szólva is kevesek. Evvel nem akarom a MonAm-ot bántani, a maga nemében nagyszerű debugger, de ide valami olyasmi kéne, mint ami a TP-ban van.

Más. Manapság egy fejlesztőrendszerhez illik valamilyen on-line helprendszert mellékelni. Ez ebben az esetben valahogy elmaradt... Ha valaki történetesen ismeri a TP helprendszerét, vagy a Maxon HotHelp-jét (ez Amigán van és nagyon jó!), az tudja, hogy mennyire megkönnyítik ezek az eszközök a munkát. A HiSoft-nak nem is kéne saját helprendszert készíteni, hiszen az Amigán már van egy szabványnak számító hypertext rendszer (AmigaGuide), elég lenne csak az adatbázist elkészíteni. Persze ez nagy, sőt óriási munka, és amíg a piac ezt nem követeli meg, addig ugye... Még felvetnék egy apróságot, bár lehet, hogy ez már kukacoskodás. A HSPascal mellé adott példaprogramok között van olyan, ami nem indul el csak akkor, ha kivesszük a benne lévő compiler direktívákat (pl. Fibonacci.pas). Ejnye.

Nagyon röviden ennyi lenne a HighSpeed Pascal 1.01 bemutatása. Lehet, hogy sokaknak elment tőle a kedve, mások pedig ennek ellenére tovább érdeklődnek iránta. Sajnos ez a program még nem az igazi, reméljük nem kell a 6.0 vagy 7.0 verzió megjelenéséig várni, amíg "tökéletes" lesz. Mindezek ellenére aki pascalban szeretne programozni, és vállalja a fent leírt kellemetlenségeket, használja nyugodtan ezt a programot, annyira nem rossz azért, mint amilyennek tűnik az ismertető alapján. Ugyanis én érte (értünk) haragszom, nem ellene. Tulajdonképpen a HighSpeed Pascal egy gyémánt, csak még csiszolni kéne rajta egy kicsit.

Brazil

AmigaGuide

Segítség!

Ebben a számban már több helyen is olvasható utalás a Commodore helprendszerére, az AmigaGuide-ra. Mit is tud a rendszer?

Az AmigaGuide egy hypertext program, mely azt jeleti, hogy olyan adatbázisok hozhatók létre és tekinthetők meg vele, mely hivatkozásokat tartalmaz a szöveg másik részére ill. más file-ok részeire, ill. képekre. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy egyes szavak ill. kifejezések a szövegben kiemelésre kerülnek és azok egyszerű kiválasztásával az adott témákról nyerhetünk információt.

Az adatbázisok nem csak egyszerűen olvashatók, hanem a szöveg tetszőleges része a clipboardon keresztül átmásolható más alkalmazásokba, pl. a használt szövegszerkesztőbe.

Az AmigaGuide aktivizálása többféleképpen történhet: a program közvetlen elindításával, az Arexx interface-n keresztül vagy (ami a leglényegesebb) a Help billentyű lenyomásával. Ez utóbbi esetben az egér által meghatározott témáról kapunk információt. Ez a téma lehet egy gadget, vagy egy menüpont. (Ehhez az is is szükséges, hogy a program támogassa az AmigaGuide-ot. Ilyen program pl. a SAS/C 6.0, CineMorph, SuperDuper, SCSI Mounter.)

A fejlesztők számára a csomaghoz tartozik a rendszer teljes leírása, mely révén önálló adatbázisok, ill. AmigaGuide-ot támogató programok hozhatók létre. (Stílszerűen a dokumentáció is AmigaGuideban van mellékelve.)

A rendszerhez tartozik egy segédprogram is, mellyel a meglévő ún. AutoDocs file-okat (a rendszerkönytárak függvényeinek leírását tartalmazzák) és a C include file-okat konvertálhatjuk át AmigaGuide formátumra.

RKRM 3rd Edition

A tudás forrása

Az Amigán programozók alapműként tartják számon az Amiga ROM Kernel Reference Manual köteteit (a hardware-t mindenképp). E sorozat harmadik kiadásához, mely a 2.0-ás rendszerről szól, jelent meg a példaprogramok gyűjteménye.

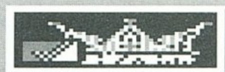
Egy észrevételünket azonban nem tudjuk magunkba fojtani: miért csak most (közel másfél évvel a 2.0-s rendszer megjelenése után) kerültek a file-ok elektronikus terjesztésre. Ez elmarad az 1.3-as rendszernél tapasztalt időtől, de továbbra is érthetetlen, mert véleményünk szerint a könyvek megjelenésével egyidőben kellene terjeszteni a file-okat.

A példaprogramok összesen négy lemezt töltenek meg. Tömörített formában találhatók meg a Fish sorozat 741. és 742. lemezén. *(JOCO)*



AREXX

Miután megismerkedtünk az Arexx alapelemeivel, folytatjuk az Arexx sorozatot, ígéretemhez híven az utasítások ismertetésével.



RexxMast

Mivel ebben a nyelvben nagyon kevés utasítás van, nem tartottam szükségesnek a feladatcsoportok szerinti tagolást, a leírásban abc rendbe szedve szerepelnek az utasítások.

Az Arexx-ben az utasítás egy adott kulcsszóval kezdődik, amit további al-kulcsszavak, vagy paramérek követhetnek. Az Arexx csak a sor első tokenjében ismeri fel az utasítást, ha azt nem követi sem kettőspont, sem egyenlőségjel. Ebből következik, hogy az utasítás neve felhasználható változónévnek, címkének, vagy funkciónévnek. Az utasítások leírásánál a szokásos jelölési módszert alkalmaztam, az az a választási lehetőséget a perjel, az opcionális paramétert a szögletes zárójel, a kötelező választást pedig a kapcsos zárójel jelzi. A nagy betűvel kezdődő szavak az utasítás kötelező formájú részei, a kisbetűsek a paraméterei.

Address

Az utasítás meghatározza a vendéglátó címet, vagyis annak az Arexx portnak a nevét, ahová a parancsokat küldeni kell. Az Arexx egyszerre két portot tart nyilván, egy aktuálist és egy előzőt. Amikor új címet adsz meg az aktuálisból lesz az előző, amelyik előző volt, az pedig elveszik. Hogy melyik az aktuális port, azt az Address() belső funkcióval lekérdezheted. Az utasítás három alakja a következő:

Address {sztring/szimbólum} - Hatására a sztring, vagy a szimbólum által meghatározott nevű port lesz az aktuális. A jelenlegi aktuálisból lesz az előző.

Address [VALUE] kifejezés - Hasonló az előzőhöz, de az új port neve kifejezésben van megadva. A kifejezés kiértékelődik, eredménye lesz az új portnév. A "VALUE" token megadása csak akkor kötelező, ha a kifejezés sztringgel, vagy szimbólummal kezdődik.

Address - Paraméter nélkül megadva felcseréli az aktuális és az előző címet.

Arg

Argumentum sztringet vesz át a program számára. Az átvehető sztringek száma a meghívás módjától függ. Parancsként használva rendesen csak egy argumentum adható át, de funkcióként akár 15 is. Az átvett argumentumokat ún. mintákhoz rendeli, amely minták egyúttal meg is határozzák a feldolgozás módját. A mintákat nemsokára részletezzük. Az utasítás formátuma: *Arg [minta][, minta1...]*

Break

A jelenleg futó Do ciklusból vagy az Interpret műveletből léphetünk ki a segítségével. Csak a legbelső ciklusból való kiugrásra használható. Például:

```
Do
        If feltétel Then Break
        ciklusmag
End
```

Call

Külső vagy belső funkció hívása. A funkciónak argumentumot is lehet átadni, amely közvetlenül, vagy kifejezés által adható meg. Az utasítás formátuma: *Call {szimbólum/sztring} [argumentum, argumentum1...]*. A funkció eredményt a RESULT változóban adhat vissza, ez azonban nem kötelező. A következő programrészlet kiírja az aktuális host port nevét:

```
Call Address()
Say Result
```

Do

Az utasítás egy ciklus kezdetét jelöli. Több féle ciklus meghatározására is használható. A ciklus törzse a következő azonos szinten lévő End utasításig terjed. A ciklusok egymásba is ágyazhatók, ekkor minden Do-hoz tartozni kell egy Endnek. Íme az utasítások általános alakjai:

Do - Egyszer végrehajtódó "ciklus"-t határoz meg. Gyakorlati jelentősége abban áll, hogy csoportosítja az utasításokat.

Do változó=kifejezés [To kifejezés1] [By lépés] - Gyakorlatilag azonos a Basic For ciklusával, a "változó" a ciklus index változója, amely először a "kifejezés" értékét veszi fel. Amikor a ciklusvégi End visszaadja a vezérlést a Do-ra, a ciklusváltozó értéke megnövelődik egyel, vagy a "By" utáni kifejezés értékével, ami lehet negatív is. Ezután ellenőrzésre kerül, hogy a ciklusváltozó meghaladta-e a *kifejezés1* által meghatározott határt. Ha igen, a program futása az End utáni sorban folytatódik. Természetesen, ha a növekmény negatív, a ciklusváltozónak kisebbnek kell lenni *kifejezés1*-nél a ciklusból való kilépéshez. A *To kifejezés1* elhagyható, ekkor végtelen ciklus jön létre, amelynek azonban van ciklusváltozója. A By ekkor is használható.

Do For kifejezés - Ebben a formában a Do egy *kifejezés*-szer lefuttatandó ciklust határoz meg. Ebből következik, hogy a kifejezésnek pozitív egészet kell eredményezni, ellenkező esetben hibaüzenetet kapsz. Fontos megjegyezni, hogy az előző két formában a By, To, és a For kifejezése csak a ciklusba való belépéskor értékelődik ki, azokat a ciklusból megváltoztatni már nem lehet.

Do Forever - Végtelen ciklust határoz meg, amelynek nincs ciklusváltozója. A végtelen ciklusból a Break, vagy a Leave utasítással lehet kilépni.

Do While kifejezés - A kifejezés kiértékelődik a ciklus elején, eredményének boolean értéknek kell lenni. A ciklus csak akkor hajtódik végre, ha a kifejezés eredménye 1 (igaz). Ellenkező esetben a végrehajtás az End utáni sorral folytatódik.

Do Until kifejezés - A kifejezés a ciklus végén értékelődik ki. A vezérlés az End utáni sorra kerül, ha az eredmény igaz, ellenkező esetben a ciklus újra lefut.

Drop

Eldobja a megadott változók értékét, a változó újból initializálatlan lesz. Stem szimbólum is eldobható, ekkor a belőle származó összetett szimbólum is initializálatln lesz. Ha egy stemből származó összetett szimbólumot dobsz el, az nem érinti a stem többi elemét. Egyszerre több változó is megadható. Például:

```
Drop a /* az a változó eldobása */
Drop s. /* az s. stem szimbólum eldobása */
```

Echo

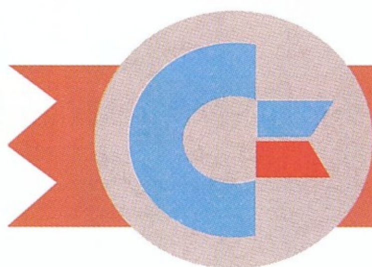
Kiírja a megadott kifejezés eredményét a konzolra. Gyakorlatilag azonos a Say utasítással. Megfelel a Basic Print-jének, azzal a különbséggel, hogy nem használható a kiírandó kifejezések felsorolásában sem a vessző, sem a pontosvessző. Helyettük a már említett két összefűző jelet kell használni.

End

Már említettem ezt az utasítást, a Do ciklus, vagy a Select szerkezet lezárására használható. Ha a Do-val kapcsolatban használod, megadható a ciklusváltozó is, jelentősége azonban nincs, azon kívül, hogy szemléletesebbé teszi a programot. Megadása esetén a ciklusváltozónak léteznie kell, és az End-et tartalmazó legbelső ciklusé kell hogy legyen.

Ennyit mára. Boldog újévet!

Aurum



Commodore

Novotrade 2C



Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és bizton állíthatjuk, hogy .....

Akció áraink december 31-ig:

C64	13.990.-
Datasette	2.990.-
1541/II Floppy Drive	15.990.-
C1531 C64 Mouse	2.990.-
Amiga 500	39.490.-
RF Modulator	3.900.-
Monitorok	

- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

- Folyamatosan bővülő játékprogram választékunk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933



Demologia skrevet af Jean fra Scoopex i October 1992 i KObenhavn/Danmark!

DEMOLOGIA

Yeahhh, üdvözlök mindenkit ezen a szép napon! Sajnálattal kell közölnöm, hogy az Amiga scenét jelenleg a teljes pangás jellemzi, így ehhez a számhoz alig tudtam összevakarni egy maroknyi értékelhető demot. Hely tehát bőven akad egy kis morfondírozásra... Mint azt gondolom észrevettétek, lapunk a negyedik számtól színesedett a jó öreg 64-gyel! Ez annyit jelent, hogy a közeljövőben a demorovat is terjeszkedni fog a számítógépes palettán. Esetleg egy kis helyfoglalásra is lesz lehetőség (mondjuk 8 oldal?). Naszóval, lesz review 64 demokról, hovatovább Atari vagy PC programok is nagyító alá kerülhetnek. Tehát ünnepélyesen felkérek mindenkit, hogy önállóan, vagy csoportosan elkészített munkáját (amennyiben az értékelésre érdemes) szerkesztőségünk címére küldje el! Optimista lévén már látom a ködös jövőt, amint az amúgy is zsúfolt szerkesztőségben kazlakban heverő demodiskeken gázolunk keresztül! Most pedig arról, miért is van pangás?! Mint az tudvalevő, karácsonyra óriási party van előkészületben, hatalmas nyereményekkel. Tehát az Anarchytól kezdve, az utolsó lamerig mindenki erre készül! Persze elvétve akadnak érdekes dolgok; mondjuk volt egy Digital party Angliában...

Enjoy The Silents/The Silents: A finn divizió kényszerű távozása után a Silents ezúttal Angliában hódít! Ezen BBS intronak nevezett trackmo készítői között olyan nevek szerepelnek, mint a norvég Oisten Eide, aki egyúttal a Maniacs Of Noise egyik oszlopos tagja, s a demo zenei részéért felelős, valamint a Phenomenaból szerződtetett grafikus, Terminator! A program kedves animációval indul, majd erősen Anarvhy stílusban megszerkesztett részek következnek! Láthatunk 6 darab filled dotlabdát, majd egy nagyot fényforrással megvilágítva és animálva, egy elasztikus sakktáblát, ill. egy röpke másfél órás BBS hirdetést! Összesegében nem egy kimagasló alkotás, a zene unalmas, a grafika néha kifejezetten rossz! Szomorú, hogy az utóbbi időben ez az egyik legjobb demo!

Sledge Hammer/Absolute: Az új kelet-európai szenzáció tovább nyomul a scenen. Trackmo, musicdisk és egy csomó intro után most hivatalosan is bejelentették a SH angol nyelvű változatának megjelenését. Tehát a 10. számtól már az egész világ olvashatja az eddig is népszerű újságot! Az intro megint remekül sikerült. A zene tökéletesen simul az őrült effektekhez és grafikai megoldásokhoz! A Majic 12 hanyatlása után már épp ideje volt egy friss ütőképes csapat megalakításának. Már csak egyetlen kérdésem maradt; a többiekkel mi van?



Seen Before/Scoopex: Sajnos a finn divizió hanyatlása óta nem sok jót lehet róluk mondani. Hajdanán egy-egy kevésbé szimpatikus pixel, vagy hamiskás hangszer miatt sokan hagyták el a csoportban betöltött poziciójukat. Manapság pedig minden szemét napvilágra kerül. Gondoljunk csak a norvég World Charts-ra, vagy vegyük ezt a dán demót. Alapjában véve nem rossz, (Angel Dawn grafikai kifejezetten szépek, és Spycatcher az ifjú coder volt az első, aki egy vectorkocka oldalain 96 lapú glenztesteket valósított meg) csak amit itt a fiúk műveltek, az távol áll a design fogalmától! Állítólag a karacsonyi partyra hosszabb lélegzetű alkotás készül... Reméljük a legjobbakat!



Matchpinintro/Kefrens: Sokak új kedvence ismét visszatért egy rövid kis BBS demoval. Sajnos a cím jelentésére nem sikerült rájönnöm, de ez nem változtat a Blizzart féle kellemes grafika és Dice zene hangulatán. Kefrens stílusban, óriási csonkolt vectorkockák jelennek meg, valamint egy érdekes "interactív kaleidoszkóp shade fractal". Hmmm? Szóval nem kifejezetten fractal rutin. Ezt mi magunk rajzoljuk a mouse segítségével, majd azt a gép 8 irányban tükrözi és ezzel egyidőben a rajzoló pointer a shadebob jelenségnek megfelelően viselkedik! Bonyolultan hangzik, pedig nem az!

Kyd/Balle Production of SILENTS/CRIONICS

Most egy eddig szokatlan dolog következik! Én Jean, mint a DEMOLOGIA szerkesztője jelen pillanatban Koppenhágában tartózkodom, így megragadtam az alkalmat, hogy a demok történetében az egyik legsikeresebb csapattal interjút készítsek! Silents/Crionics valószínűleg mindenkinek ismerősen cseng! Azok a fickók, akik az oly sikeres Hardwired ill. Cat demo és sok egyéb közkedvelt produkció szerzői, most hatan összeálltak és egy, vagyis pontosabban két lakást bérelnek Koppenhága belvárosában. Nos, ismerkedjünk meg velük!

G: Elég unalmas kérdéssel kezdjük, ki vagy, kikkel dolgozol, milyen csapatban, stb.?

K/B: Ok... Jesper Kyd a becsületes nevem, 20 éves vagyok és Mikael Ballevel (20) egyetemben létrehoztuk a Kyd/Balle Productiont. Zenei, grafikai, ill. design munkát végzünk Silents Dk címszó alatt. Egyébiránt csaptunknak a jelen pillanatban több mint 50 tagja van és díviziót tart fenn a következő országokban: Svédo., Norvégia, Finno., Németo., Anglia, Franciao., Hollandia, USA és még ki tudja hol...

G: Mint ahogy azt mindenki(?) jól tudja Koppenhága belvárosában, közösen egy nagy lakást béreltek. Mióta tart ez az állapot és hogy éltetek korábban?

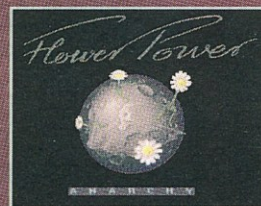
K/B: Ez év januárjában költöztünk össze, de ezt a két nagy lakást

Flower Tower/Anarchy



Érthetetlen, hogy ez a precíz szervezésről és baráti légkörről híres csapat miért szabadult meg a német szekciójától!? A FT nem egy forradalmi alkotás, de azért ennyire nem rossz! A program elején egy vectorvilággal ismerkedhetünk meg, ami igazából nem sikeredett a legjobbra, majd néhány megapolygon következik (102 lightsourced felület, 230 vonal, és egy 62 oldalú glenz). A művészi kivitelezés szempontjából elég kellemes társaság verődött össze. A grafikák E. Toball nevéhez fűződnek, aki mellesleg software cégeknek is dolgozik, valamint a zenei aláfestés a Sanity büszkesége Jester lelkén szárad.







csak szeptember óta béreljük. Hogy mi volt korábban? Hát a szüleinkkel laktunk (hihetetlen).
G: Az igazat megvallva elég gusztustalan állapotban van ez a tíz szobás kis kuckó (több napos ételmaradékok, csikkek és szemét mindenfelé). Így van ez általában? Úgy néz ki, hogy talán te vagy a legpedánsabb személy a jelenlevők közül. Hmmm?
K/B: Hmmm??? Nem hiszem, hogy különösen pedáns lennék, csak talán a többiekhez képest. Grmm, nos nem egészen. Guzzler viszonylag gyakran takarít, és az is megesik, hogy Spy, Murphy vagy éppen Deftronic veszi kezébe a porszívót havonta legalább egyszer! Egyébként a saját szobáját mindenki maga tartja redben.
G: Hogy kerültél kapcsolatba a computerrel és ennek kapcsán a scene-nel?
K/B: Nos, nos az egész úgy 1985 táján kezdődött, mikor is atyám megajándékozott egy C128-cal. Később a szüleimmel Angliában nyaraltunk, én a pénzemet különböző játékokra vertem el, míg édesapám egy Electro-sound nevű zeneszerkesztővel lepett meg. Szóval így keztem el szórakozni a számítógép zenével. Egy év elteltével áttértem a Soundmonitorra, majd a Rockmonitorra. Előbbutóbb, amit műveltem már zenének volt nevezhető és Balle grafikái is felismerhetővé váltak. Szóval rögtön meg is alapítottuk a The Coax Crewt egy Williams nevű coder segítségével. Demok tömegét bocsájtottuk ki, és én kb. 100 modult készítettem (teljesen meg voltam hülyülve). Később beléptem a Zargonba, majd '87-ben megkaptam az 500-ast. Először az egyetlen szerkesztőn, a Sonixon dolgoztam egy Starvision nevű korai software cégnek (Hybris készítői). Itt találkoztam egy tehetséges zenésszel, Soren Lysholm Larsennel (SLL), akitől megkaptam a Soundtrackert V1.0-t. '88-89-ben léptem be a Silentsbe, és végre kiadhattam néhány számot. Mostanában csak akkor készítek zenét, ha a csapatnak, vagy valakinek szüksége van rá, esetleg ha zenelemezt adok ki.
G: Hogy jöttél rá, hogy tehetséges vagy (az vagy?)? Zenéltél valaha?
K/B: Asszem a 128-on fedeztem fel a bennem rejlő talentumot. A számítógép mellett tanultam zongorázni és gitározni is 5 évig, valamint gyermekkoromban zeneiskolába jártam, és még kórusban is énekeltem!
G: Sokakat érdekel a legendás Hardwired demo. Beavatnál a készítás egyes részleteibe!
K/B: A demo elkészítése hónapokig tartott, 10 ember munkáját vette igénybe, beleértve egy megamatematikust, Samyt. Természetesen megérte a hosszú fáradtság, mert meg vagyunk elégedve az eredménnyel.
G: Nem voltatok csalódottak a második helyezéssel?
K/B: Egy kicsit, de miután rájöttünk, hogy az embereknek tetszik a munkánk, többé már nem érdekelt bennünket. A mai napig csodálkozom, hogy nyerhetett egy demo ilyen kevés code-dal?
G: Sokan akik nincsenek kapcsolatban a scene-nel, úgy gondolják, hogy nincs értelme demokat készíteni. Nem gondolod, hogy érdemesebb a tehetséget valami jövedelmezőbb produkcióba fektetni?
K/B: Azt hiszem, hogy azok, akik úgy gondolják, hogy a demoinkat pénzért készítjük, félreértették a szándékainkat. Ez az egész csak szórakozás! Fontos, hogy legyenek demok, mert nélkülük nem tudnánk üdvözölni egymást és az egész scene másképp alakulna. A Hardwired nem egy tipikus demo, csak egy csomó talonban levő rutint szerettünk volna kiadni.
G: Miben változott a scene az utóbbi időkben?
K/B: Háááát, a demok elég unalmasak mostanában. Általában teljesen egyformák, mégpedig az ún. pop-stílus következtében. Hiszem, hogy itt az ideje annak, hogy többek is kipróbálják új ötleteiket és különböző design-stílusokat vezessenek be, mint ahogy Melonek tették. A zenével is nagy bajok vannak. Maradunk azonos szinten, kevesen vezetnek be új stílust, és mindenki azzal foglalkozik, hogy első legyen! Amíg Tip és Mantronix az elsők, addig mindenki őket kopírozza csak azért, hogy közkedvelté váljon! A grafikák minősége kielégítő, csak túl sokan másolnak eredeti képekről! Talán több kreativitásra és spontanitásra volna szükség!
G: Mik a terveitek?
K/B: Jelenleg, ma október 14-én SEMMI!!!! De nemsokára kiadjuk a Sounds Of Silents második részét, és gondolkodunk egy harmadik videodemot Hardwired II néven. A karácsonyi partyn szeretnénk egy techno koncertet adni, úgyhogy szükségünk lesz egy videoklipre.
G: Készítetek játékokat Amigán vagy consolon?
K/B: Igen, Sega Megadriveon és nemsokára Super Famicomon is!
G: Összehasonlítanád az Amiga és a consolok lehetőségeit a játékkészítés és kalózkodás szempontjából!
K/B: Nem hiszem, hogy a kalózkodás intenzitása okozná az Amiga halálát, mert korábban is ugyanennyit törtek, mint most! Szerintem az Amiga a consolok miatt haldoklik! A cégek nagy pénzeket akasztanak a másolhatatlan játékokon!
G: Amerikába készültök. Miért?
K/B: Pénz.... Console játékokat fogunk készíteni, de nem hagyjuk ott a scene-ét!
G: Mostanában is komolyan veszitek a scene-ét, mint régen! Hajdanán nem nyújtott több örömet?
K/B: Mi soha nem vettük ezt komolyan, már rég nem is léteznénk! Mostanában a scene iszonyú unalmas tud lenni, ezért nem töltünk vele sok időt, csak addig, amíg szórakoztató!
G: Gondoltatok arra, hogy valamikor híresek lesztek? Törődtök azzal, hogy az embereknek tetszen, amit csináltok?
K/B: Mikor zenét keztem írni Amigán, akkoriban nem voltak igazán híres dudek, tehát nem is gondolhattam rá, hogy híres leszek. Általában szórakozásból készítek zenét, de természetesen én is (mint mindenki) törődöm a kritikával. Sajnos egyesek nem viselik a kritikát és ellenségesen viselkednek azokkal szemben, akik negatívan véleményezték a munkájukat. Pl. a Zineban írtam néhány gondolatot Tip/Mantronix zenéjéről, és ők teljesen komolyan vették, ellenségesen viselkedtek és így tettek a rajongóik is! A kritika fontos, de nem mindig kellemes!
G: A játékírás, komponálás ill. a grafika komoly része lesz életeteknek a jövőben? Mit javasolsz a magyar kezdőknek?
K/B: Természetesen mindannyian azt reméljük, hogy vad luxusban fogunk élni, gyönyörű nőkkel és drága autókkal, de ebben a pillanatban ez elég utópisztikusnak tűnik! ... A fiatal magyar versenyzőknek csak azt javasolhatom, hogy legyenek türelmesek és elővigyázatosak, mert a biznisz bűzlik! Mindenki csalni próbál, mert gyakran a mozgatórugó a nagytőke. Nem könnyű hamar meggazdagodni, csak azért mert valaki ír egy játékot! Mindenesetre sok szerencsét, találkozunk egy másik életben...
G: Milyen komponistákat szeretsz Amigán és egyébként?
K/B: Ez elég egyértelmű: Tim Follin, Chris Hüelsbeck, Charles Deenen, Walkman, Unlce Tom, Bit Arts, Bruno, Nightlight és persze Rob Hubbard valamint Martin Galway a jó öreg 64-ről! A nagybetűs életben: Vangelis, Mike Oldfield, Hans Zimmer, Jerry Goldsmith, Art of Noise, Mezzoforte Skinny Poppy, stb.
G: Honnan az inspiráció a zeneíráshoz?
K/B: Tulajdonképpen ezek a nevek inspirációnak is tekinthetők...
G: Nos több kérdésem nem nagyon akad, köszönöm az interjút! Tekintve, hogy hajnali 4 óra van gondolom már szeretnél aludni?
K/B: Igen, én is köszönöm ez egy remek ötlet!!!

intervju teksten er skrevet af Jean fra Scoopex

Chill Out/Addicts

Nem bírom tovább! Itt az ideje, hogy tollat ragadjak és kifakadjak az egyre másra szaporodó, vacakabbnál vacakabb technodiskek ellen. Nem vagyok techno őrült, de meggyőződésem, hogy minden műfajban van kimagasló és pocsék. Pl. vegyük a Shining 8 Technomániáját, vagy a Paradise Techno Towert, de ez... ez a valami nem zene. Téma hiányában, monoton es unalmas, nem beszélve arról, hogy a program grafikája is pocsék és a design megtekintése is csak étkezés előtt ajánlott! Ráadásul az egész tákolmány két lemezt foglal el! Csak a legvadabb techno-rajongóknak ajánlott!!!

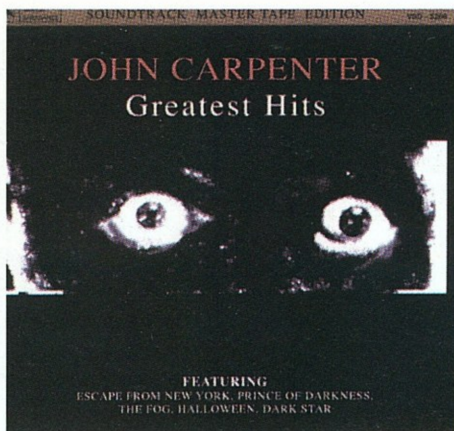


Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



R.E.M. - Automatic For The People

A nagy évvégi lemezáradatban egy igen kellemes színfoltot jelent az R.E.M. új lemeze. Az előző lemez, az Out Of Time hatalmas sikert aratott. Az együttest még a Grammy-díjra is felterjesztették, a Loosing My Religion c. számért, most pedig itt a folytatás! Újabb 12 szám a stílus kedvelőinek! Azok pedig, akik netalántán még csak most hallanának először e kitűnő zenéről, gyorsan pótolják a mulasztást, megéri. Az R.E.M. a nyolcvanas években kezdte pályafutását, első lemezük, a Murmur 1981-ben jelent meg. Azóta szinte minden évben új lemezt adnak ki, de igazán csak 1991-ben váltak világhírűvé. Bár Amerikában eddig sem voltak ismeretlenek, ezt bizonyítja, hogy a nyolcvanas évek végén megjelent Greatest Hits válogatás is igen kellemes sikert ért el. Mint bizonyára feltűnt, nevük egy rövidítés, ami nem jelent mást, mint azt, hogy Rapid Eye Movement - gyors szemforgatás. Az album zenéje tulajdonképpen a már megszokott zenei világot tartalmazza, de mint ahogy várható volt, némi változással. Ezek a változások azonban csak előnyére szolgáltak a zenének. Az album első száma, a Drive, máris megtalálható a jobb slágerlistákon, és maga az album is igen előkelő helyet biztosított magának a lemezeladási listák élén. A lemez címe megegyezik egy New York-i étterem nevével, talán nem is véletlenül. Nem kell sok jóstehetség ahhoz, hogy látható legyen az, hogy ez a lemez is igencsak a siker felé kacsingat. Bár a gyorsabb számokból most egy kicsit kevesebbet találhatunk az albumon, a zene magáért beszél, feltétlenül helye van minden igényes gyűjteményben. Nekem csak az ocsmány sárga színnel van bajom.



John Carpenter - Greatest Hits

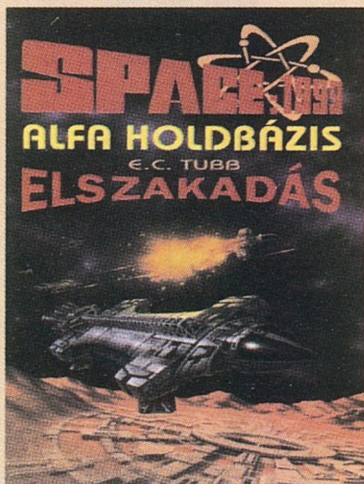
Azok, akiknek ismeretlen a név, idézzék fel magukban a következő filmek valamelyikét: Dark Star, Escape From New York, The Fog, Halloween I+II, Prince Of Darkness. Igen, ő rendezte ezeket a filmeket. Továbbá ő szerezte a zenejüket is, és azt, hogy ezek nem akármilyenre sikerültek jól mutatja az is, hogy a Soundtrack-ekből kiadtak egy ilyen válogatást is. John Carpenter 1948 január 16-án született, Carthage-ben, New York államban. Az University of Southern California filmszakára járt, első rövidfilmjével, a The Resurrection of Broncho Billy-vel 1970-ben elnyerte a rövidfilmek kategóriajában kiadott Oscar-díjat. Első nagy filmje a Dark Star egy Sci-Fi szatíra, amelyben kombinálta a korszak nagy filmjeinek - Dr. Strangelove, 2001. A Space Odyssey - néhány elemét. Sajnos második filmjének, az Assault on Precint 13-nak a zenéje nem került fel a válogatásra, pedig megérdemelte volna, az biztos, ugyanis láttam a filmet. Ez a film nyerte a 70-es évek legbrutálisabb filmje "megtisztelő" címet. Sajnos a válogatás jellegéből adódik, hogy idegen szerző műve nem kerülhet a lemezre, pedig Morricone zenéje a The Thing-hez sem semmi. Carpenter azon túl, hogy filmjei mindig az érdeklődés középpontjában vannak, igen jól eltalálja a filmbeli hangulatot, érzést pontosan tükröző zenét. Használ szintetizátort, sequencert, néha nagyzenekari kíséretet, de mindíg sikerül eltalálnia a megfelelő hangot. Ebből a szempontból igen jól sikerült még a The Fog c. film zenéje, (a magyar TV1-en is adták nem is annyira régen) amelynek nagy szerepe volt abban, hogy a film atmoszférája megdöbbentően eleven és baljós legyen.

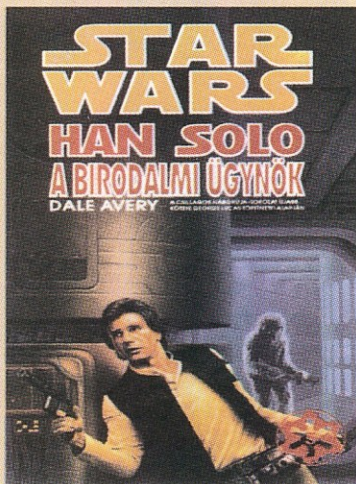


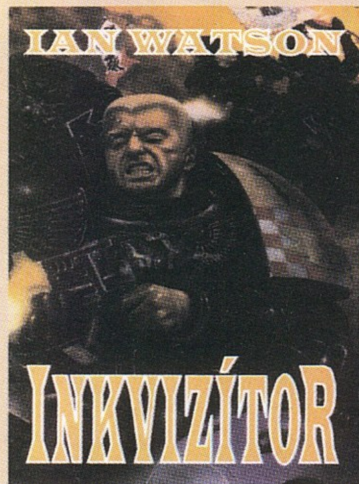
Eric Clapton - Unplugged

A gitár angol nagymesterét remélhetőleg nem kell bemutatni senkinek, hiszen erre az egész újság sem lenne elegendő. Nem is őrá szeretném irányítani a figyelmet, hanem csodálatos legutóbbi albumára, amely egy TV szereplésének dokumentuma. Az MTV Unplugged néven futtat egy sorozatot, amelybe neves sztárokat hívnak meg, hogy adjanak koncertet, egy feltétellel. A koncert során nem használhatnak semmiféle segédeszközt a hangszerek hangjának feltupírozásához, tehát úgy szól, ahogy szól, így előtérbe kerül a játéktudás az adott hangszeren, különböző elektronikus trükkök helyett csak a sima hangját halljuk a hangszernek. Eric "Slowhand" Clapton kisfia elvesztése után sokáig nem mutatkozott a nyilvánosság előtt. Mikor visszatért a zenéléshez, elfogadta az MTV felkérését és leült a színpadra egy szál akusztikus gitárral a kezében és néhány kísérőzenésszel a háta mögött valami fantasztikusat produkált. Egyszerűen érezhető volt, hogy amit ez az ember csinál, azt nem sokan tudják ma a világon. Lassú számok, blues, rythm & blues, rock & roll, szóval minden mi szem fülnek ingere. 14 szám, köztük olyanok, mint a Layla, amit George Harrison feleségének írt, akit később sikerült is elorozniа a volt Beatles tagtól. A Tears In Heaven, amit fia emlékére írt. A Lonely Stranger, az Alberta, a San Francisco Bay Blues és még sorolhatnám végig a tizennégy számot, egyszerűen mindegyik tökéletesen van előadva. Az lehet, hogy lesz akinek nem tetszik ez az egyszerű hangzás, de manapság az elektronikus gitártépés korszakában igazi felüdülés egy olyan lemez, ahol a tudás dominál.

STILLA







Új Valhalla könyvek

Han Solo a birodalmi ügynök

A Star Wars sorozat legújabb kötete igazi unikumot jelent a sorozat kedvelőinek. A könyv a Köztársaság előtti időkbe kalauzol el minket, amikor még Han Solo saját "kis" csempész üzleteit intézte a galaxisban. A Quaron III harcias népe szeretné kivívni függetlenségét. A lakosság fegyverhez szeretne jutni és ez értelemszerűen csak csempészéssel sikerülhet. A bolygó kormányzója is a saját érdekeit helyezi előtérbe és ráadásul még megjelenik a Pöröly is, mely a birodalmi flotta egyik legkorszerűbb űrhajója. Nem egyszerű a helyzet és nem is egyszerű a megoldás.

Wayne's World (két író tollából)

Nos, a film végével kezdeném. A nézők többsége vidáman jött ki a moziból, én pedig le voltam törve. Miért örül mindenki egy drámának? Még akkor is, ha vígjátéknak lett beharangozva? Adott két fiatal, akik boldogan élik világukat, ők a vidám fiúk. Ez jó. Egy kábelcsatornán bemutatott dilis műsorukra felfigyel egy jóképű menedzser, aki sok pénzt, szerződést ajánl nekik egy nagy TV műsorhoz. Ez még jobb. Látszólag mindenki jól jár, Wayne megveszi álmai gitárját, összejön álmai nőjével. A TV műsorhoz a menedzser beszervez egy szponzort, akit az éles felvétel során Wayne-ék kifiguráznak, nevetségessé tesznek. A szponzor hírnevét tönkretenni nem egy szép dolog. De az sem, hogy utána a menedzser video-klipjét is tönkreteszi Wayne, mert a felvétel közepén elrángatja onnan barátnőjét. Mindezek után, Wayne javaslatára rendőr barátja erős (!!!) motozást végez a már anyagilag is megtört menedzseren. Ennyi a film története dióhéjban. Ezért írtam, hogy dráma. A rendező legalább egy okot adott volna arra, hogy szegény néző megutálhassa a "gonosz" menedzsert, de nem. Egy indokot szolgáltatott volna, hogy Wayne-t és társát megszerethessük, de én sajnos a "csinált-aranyos-műsztár" jelzőkkel illethetem a színészi munkát. Csak erős ideg-zetű fiataloknak ajánlom, vagy hisztis felnőtteknek. A többiek nézzék meg a Játékost.

Masell

Általában nem szeretek embereket arra buzdítani, hogy menjenek és nézzenek meg egy filmet, hiszen ha nekem tetszik, attól még más végigunatkozhatja. De ezt a filmet egyszerűen nem lehet kihagyni. Most kedvcsinálóul elmesélhetném, mi a film sztorija, lelőhetnék egy-két poént, áradozhatnék a film isteni zenéjéről (Queen - Bohemian Rapsody, stb.), elemezhetném a főszereplők kinézetét esztétikai szempontból és így tovább; de egyszerűen nem éri meg. Igazán visszaadni azt a tömény marhaságot ami ebben a filmben van, - na ez az ami lehetetlen. Meg kell nézni és kész!

STILLA

Az őszi alkony sárkányai

Úgy érzem, kötelességünk egy-pár szót ejtenünk a Hibiszkusz könyvkiadó sorozatáról, amelyben a világhírű TSR kiadó Dragon Lance krónikáit fordítják le magyarra. A könyv egy jól megírt történet, azért nem mondom hogy fantasztikus, és hipermegaszuper, mert én már olvastam a Wayne Chapman és a John Caldwell könyveket. Egyes karakterek a könyvben kétségtelenül szuperül vannak kidolgozva (pl. a kender-surranó, vagy Fizban a mágus), viszont a csaták leírásaival nem voltam teljesen megelégedve, és a történet tartalmaz olyan logikai bakikat, amelyek miatt a könyv szerintem nem nyújtja a "maximális élvezetet". Angliában járva, (Shy a tanúm rá) képtelenség volt elszakítani engem egy-két könyvesbolttól. TSR könyvek százai sorakoztak a polcon, J. R. R. Tolkientől kb. 10 különböző könyvet láttam, nem beszélve a Dűne 4. részéről. Magyarországon eddig csak a Valhalla Páholy vette magának a fáradtságot és bátorságot, hogy a jobb szerepjátékon alapuló könyveket, fantasy irodalmat és világhírű Sci-fiket is kiadjon. Örülünk, hogy végre egyre több ilyen kiadvány lát napvilágot. Már a kötet második része is kapható.

Masell

Leslie L. Lawrence legújabb könyve sem lesz csalódás azoknak akik szeretik az író sablonos sorozatának témáit.
A Vérfarkas visszatér című remekmű önálló könyvként is olvasható, hisz nem kapcsolódik az előző részhez. A könyv a megszokott módon indul, valakinek szüksége van a nyomozóra, aki vonakodva bár, de eleget tesz a meghívásnak. Megérkezését követően az első húsz percben már meggyilkolnak egy embert. Az események követik egymást, misztikum, mágia és egyéb nyalánkságok teszik izgalmassá a könyvet. Azért azt az egyet sajnálom, hogy a sorozat legújabb része egyedülálló ismeretterjesztő tulajdonságán kívül semmi új dolgot nem tartalmaz.
Azoknak ajánlom ezt a könyvet akik a megszokott Lawrence könyvet várjak. Akik nem szeretik a Lawrence Book Makerben szerkesztett könyveket, azok rá se nézzenek.

Edison



TOP Listák

AKCIÓ

1.	Beast 3	(1)
2.	Roger Rabbit	(3)
3.	Zool	(2)
4.	Laser Squad	(5)
5.	Alien Breed S.E.	(-)
6.	Project-X	(6)
7.	Silly Potty	(-)
8.	Fire and Ice	(7)
9.	Doodlebug	(-)
10.	Wizkid	(-)

SZIMULÁTOR

1.	A-Train	(1)
2.	Falcon 3.0	(2)
3.	Civilization	(3)
4.	A.T.A.C.	(4)
5.	Pinball Fantasies	(5)
6.	Red Baron Mission Builder	(-)
7.	Air Support	(8)
8.	D.L.'s Golf	(-)
9.	History Line	(-)
10.	Red Zone	(10)

KALAND

1.	Wizardry 7.	rol.	(1)
2.	Darklands	rol.	(2)
3.	Kings Quest VI.	adv.	(-)
4.	Rex Nebular	adv.	(4)
5.	Ultima 7.	rol.	(5)
6.	Quest For Glory III.	rol.	(3)
7.	Legend of Kyrandia	adv.	(-)
8.	Laura Bow 2.	adv.	(8)
9.	Spellcasting 301	adv.	(-)
10.	Might & Magic IV.	rol.	(-)

ABSZOLÚT 10

1. Zool/Gremlin
2. Putty/System 3
3. Sensible Soccer/Renegade
4. Lotus III/Gremlin
5. Assasin/Team 17
6. Jimmy White Snooker/Virgin
7. Campaign/Empire
8. Pinball Fantasies/21. Century
9. Lemmings/Psygnosis
10. More Lemmings/Psygnosis

PC 10

1. More Lemmings/Psygnosis
2. Jimmy White S./Virgin
3. Kings Quest/Sierra
4. Indiana Jones/US Gold
5. Lemmings/Psygnosis
6. Great Naval B./US Gold
7. Sherlock Holmes/EA
8. Links 386 Pro/US Gold
9. Vizardry 7/US Gold
10. Monkey Island/US Gold

Demo 20

1.	GuardianDragon II/Kefrens	(1)
2.	Hardwired/Silents'n'Crionics	(2)
3.	Sound Vision/Reflect	(3)
4.	Aabsolute/Soc.Brigade	(6)
5.	D.O.S./Andromeda	(5)
6.	S.O.S./Melon Dezign	(10)
7.	Static Chaos/The Silents	(-)
8.	Human Target/Melon Design	(7)
9.	Odyssey/Alcatraz	(4)
10.	Musication/Absolute	(12)
11.	Wayfarer/Spaceballs	(11)
12.	Piece Of Mind/Nikki Corp.	(9)
13.	Multica/Andromeda	(13)
14.	Linus/Palace	(17)
15.	In The Kitchen/Anarchy	(15)
16.	Point Blank/Andromeda	(19)
17.	Maximum Velocity/The Silents	(8)
18.	Flower Power/Anarchy	(-)
19.	Delirium/Complex	(20)
20.	Enjoy The Silents/The Silents	(-)

FILM

1.	Halálos Fegyver 3.	(7)
2.	Patriot Games	(1)
3.	Medicine man	(-)
4.	Jöttem, láttam, beköltöztem	(-)
5.	White Sand	(5)
6.	Alien 3.	(6)
7.	Dupla dinamit	(7)
8.	Tökéletes Katona	(3)
9.	Flatliners	(9)
10.	Wayne Világa	(4)

Apróságok

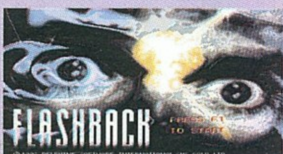
A **DOMARK** vette meg a jogot, hogy a *Columbus* c. játékprogramot megírja az 500. évforduló alkalmából. A Colombus eredeti megjelenését augusztusra tervezték, de ezt a határidőt most eltolták decemberre. Ez egy stratégiai kalandjáték lesz, ami Európában, az Új Világban és a tengereken játszódik. Felfedezés, kereskedés és a birodalom megszilárdítása a cél. A hat nagy hódító nemzet egyikét választhatjuk a játék elején: Anglia, Portugália, Spanyolország, Olaszország, Franciaország és Hollandia szineiben hajózhatunk. A programozó Matthew Stibbe aki a 'NAM című programot tudhatja maga mögött, már Oxfordi évei alatt érdeklődött a téma iránt. A programból a harc sem maradhat ki, a többi rivális nemzet nem nézi jól szemmel a gazdag gyarmatainkat. Reméljük a piaci harc közben is megállja majd a helyét a *Colombus*. (PC verzió)

A multkori számunkban beszámoltunk a *Cool World* (**OCEAN**) c. programról, amit egy

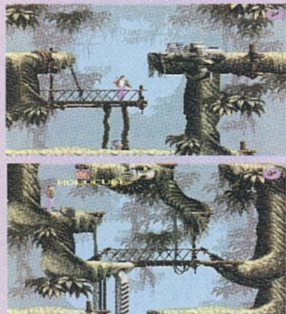


hasonló című film ihletett. A nagy beharangozások után végre tesztelhettük a demót is, de sajnos ez is csak egy mászkálós játék lesz. A kép az Amiga verzióból van, de PC-re, Atari ST-re és C-64-re is elkészül.

Nézzük hát, mit kínál a **U.S.**



GOLD karácsonyra: *Street Fighter II (C-64, Atari ST, Amiga, PC.)*



Flashback (Delphine software az Another World után visszatér egy olyan játékkal, ami felülmúlja az összes előző Delphine játékokat)!

The chronicles of the Legends of Valour - Egy olyan játék, amire bárki megesküdött, hogy csak PC-re lehet elkészíteni és lám, itt van az Amigás és Atari ST-s verzió is: Ez egy Ultima Underworld típusú játék.

Blade of Destiny: ez is csak egy szerepjáték a sok közül, ezuttal a német ATTIC cégtől. (Amiga/ST/PC)

Dark Sun- Shattered Lands: Egy új típusú SSI szerepjáték, szép grafikával, új szerkesztővel. (PC)

A *Spelljammmer* és a *Summoning* PC-s SSI szerepjátékok lesznek.

Amazon - Guardians of Eden egy humorral teli kalandjáték Amigára és PC-re, ami 14 fejezetre oszlik. Digitalizált karakterek, hangok, több kameralállás, zoomok stb.

15 éve George Lucas megváltoztatta a filmipart mindörkre. Megalkotta a Csillagok Háborúja c. filmet, amit komputerizált speciális effektek tettek teljessé. *X-Wing* lesz az egyik legigéretesebb **U.S.Gold/LucaArt** játék, ami a közeljövőben megjelenik. A csillagok háborújából megismert X-szárnyú (vagy akár A- szárnyú vagy Y- szárnyú) vadászgéppel repülhetünk több mint 50 küldetést, TIE vadászokkal, csillagrombolókkal küzdve, míg legvégűl a Halálbolygót támadhatjuk. A játék 3D polygon és bitmapgrafikából épül fel. A harcaidat felveheted kamerával, majd visszajátszatod.

A **MICROPROSE** elkészült az *ATAC* PC-s verziójával, de



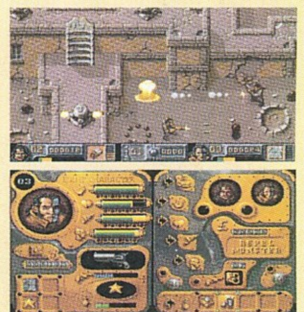
már bemutathatunk egy pár képet a 93-as év elején megjelenő amigás verzióból. A játék kézikönyve több mint 100 oldal, amiben többek között repülési trükköket is leírnak.

MINDSCAPE hírek nelkűl nem teljes az apró-hírek rovat, most a *Captive* c. játékuk egy kiegészítőjéről, a térképgenerátorról írhatunk. A *Captive Mapgen* térképgenerátor meg tuja jeleníteni a *Captive* összes (65.000) szintjét és teljes játékleírást ad azoknak akik elakadtak.

A cég még bejelentette a régebbi sikeres játékai újrakiadását, de olcsó áron: PC-19.99 font, Amiga 14.99 fontért. *Wing Commander, Ultima VI, D/Generation, 4D sport Boxing, 4D sport driving, Aces Of The Great War, Das Boot, Captive (Amiga), Life & Death* CD-Romra is fejlesztenek két új játékot: *Chessmaster MC PRO*-t és a *Sherlock Holmes Consulting Detective 2*-t.

Contraptions egy logikai játék lesz, a *D/Generation* stílusában. Javító munkálatokat kell ellátnunk egy nagy gépben. Izometrikus 3D fejtörő játek november végén jelenik meg.

A **RENEGADE (Bitmap Brothers)** játékát már sokan várják, ami a *Chaos Engine* névre



hallgat. ízelítőűl egy-két kép ebből a csodálatos Amigás játékból.

ACCOLADE egy Stephen King novellát írt át számítógépes játékká: *The Dark Half* egy PC-n futó grafikai kalandjáték lesz. A novellából film is készült, ami egy pszchio-mystery/horror, és mint a játékban is, tökéletesen bemutatja Thad Beaumont harcát a gonosz ikertestvérével, George Starkkal. Mint Thad, téged el nem követett gyilkosságokkal vádolnak- vagy mégis te lettél volna? A válszt csak George Stark tudja. Kitartó keresgélés után megtudhatod a sötét oldal titkát is...

A **PSYGNOSIS** legújabb játékában egy szuperhőssel kell az utcákat megtisztítani a gonoszoktól. De a *Super-Hero* nem egy átlagos verekedős játék lesz, igéri a Psygnosis. Intelligens ellenségek, több fegyver és olyan formulák, amik növelik a szuper képességeidet. *Masell*

Előzetes

Néhány hír a GURU következő számából. Úgy gondoltuk, megérdemlik olvasóink, hogy ezt a néhány soros beharangozót elkészítsük a karácsonyi hangulat kedvéért.

A legnagyobb szenzáció a Beast 5, a Psygnosis bejelentette: a Beast 4 fejlesztési munkái alatt akkora minőségi ugrás történt, hogy a programot nem merték "Beast 4" címen kihozni. Az így túlfejlődött program a "Beast 5" nevet kapta. A kézikönyv méretét két sorra csökkentették, szinte csak egy szlogen - "Pont, pont, vesszőcske, készen van egy Beast-ecske".

A Microprose több karácsonyi meglepetéssel örvendezteti meg a szimulátor-kedvelőket. Az első *földalatti repülő szimulátor®* gondolata is az ő műhelyükből származik. Nem kímélték a sikerszakmák művelőit sem a legújabb menedzser program címe: Wash & Go. A program a mosónők mindennapjaiba avatja a játékost. Újabb golfprogram megjelenése is várható, de a tárgyalások Nick Faldo sérülése miatt szünetelnek.

most nagyot fognak aratni a következő programjukkal. John Norton (ál-takarítónő, valójában KGB ügynök) véleménye: az OCEAN tárgyalásokat folytatott a Dallas TV sorozat megjátékosítási tervéről, de a gonosz Jockey Ewing csak 45% OCEAN részvényekért adta volna oda a jogot. Így az OCEAN bosszúból a Dall-Ass c. számítógépes kalandjátékot adja ki, ami a TV sorozat paródiája lesz. Az előzetes tervek szerint a játék több részből fog állni, mint a TV sorozat. A magyar piacra a Rabszolgasors sorozatból készült Izé-óra c. gyökérszimulátorral próbál betörni a nagy óriás.

Az Amiga és C-64 kedvelők kedvére a Microprose kiadja a Darklands megfelelő verzióit. Az Amiga verziót 37 lemezen, a C-64 csökkentett grafikájú verziót pedig 42.33 kazettán tervezik kiadni. A C-64 verzióhoz természetesen kisebb hátizsákot is mellékelnek. Terveik között szerepel a Gameboy verzió elkészítése is.

A GREMLIN következő játékában, a LOTUS 4-ben egy virág hányatott sorsát követhetjük végig (tehenek garantálva).

dett. A kisméretű rágcsálók özöne öntötte el London utcáit, amikor az egyik gondatlan programozó nyitva felejtette a Teennaga mutant hero nindzsa pockok ketrecét.

A következő havi könyvajánlataink között jelenik majd meg a Sztár Vársz sorozat legújabb darabja, amelyet a két közismert angol író John Dillinger és Home Eros készít. A könyv egyébként Kovács Ede zöldségkereskedő támogatása nélkül nem jöhetett volna létre.

A Commodore cég új grafikuskártyát fejleszt: amit lehet róla tudni, azt eddig és ezután is jobb, ha titkolják. Ügynökeink azonban a gyár titkos (56-os) dokumentumai között turkálva kiderítették, hogy az új kártya a normál 32 színű képeket akár négyszínű (34x12,5 felbontás mellett), alacsonyabb felbontásban kétszínű (hupilila-jajvörös) üzemmódban is képes megjeleníteni. A felbontások miatt a kártya semmilyen eddig működő géppel, vagy programmal sem kompatibilis, ezért megkezdték az Amiga 500 megfelelő szintű visszafejlesztését.



Lemmings 4.2 - Winter Wars

Előző számunkban beszámoltunk az OCEAN A-Train című vasút szimulátoráról, ennek alapgondolatait felhasználva egy eddig ismeretlen fejlesztőcsapat, amely álneve BKV, kapott megbízást egy újszerű játék elkészítésére. A címe magyar fordításban körül belül "Az ellenőrök élete és halála".

Néhány hír a kalandjáték piacról. Készül az "Áj of De Biholder 3", amely a remek harmadik szemét (látószervét) dolgozza fel.

Az OCEAN folytatja a filmlicencek vásárlását. Hivatalos közleményük szerint,

A 21st Century kiadja a Pinball Nightmare névre hallgató flipperszimulációját, amely (idézet Pop Simeontól) "... most már rendkívül gyors lett. Ez annak is köszönhető, hogy 2 Bitplane-es lett a grafika (fekete alapon fekete). A játékot akár kikapcsolt monitoron is élvezhetjük, vagy akár áramszünet esetén is, hiszen minőségi változás nem észlelhető. A legnagyobb számú megrendeléseket Kuala Lumpur, Swaziföld és Nagy Togó adta le az ismert software cégnek."

A DMA, a híres Lemmingek után, a mezei pockok, sivatagi ugróegerek, nyestek és tengerimalacok tanulmányozásába kez-

Egy rövid hír a zene világából. Chris Hülsbeck tekerőlantot vásárolt tambura zenekarának megalapításához.

A Sierra bejelentette, hogy a Larry, illetve a Police Quest sorozatokat maximum a 999. részig folytatják, mivel gondok léphetnek fel a nyomdai munkálatok során (nem férne ki az 1000 a játékok dobozaira). Éppen ezért a cég lemondott az 1001 Éjszaka című mű számítógépes megvalósításáról.

Masell & Shy



Olvastad a Gyűrűk Urát? Láttad a Csillagok Háborúját? Vágyódtál már a fantázia mesés birodalmába?

Decemberben végre megjelenik az első magyar fantasy és szerepjáték magazin, a **BÍBORHOLD.**

Az újságban olvashatsz Tolkienről és fantasztikus birodalmáról, Középföldéről. AD&D és szerepjáték rovat. Klubok címei, tanácsok kezdőknek és haladóknak. Riport Nemes Istvánnal.
Ha játszottál már szerepjátékokban, vagy csak hallottál róluk és szereted a Sci-Fi és kalandtörténeteket, akkor a BÍBORHOLD-ban sok kérdésedre választ találhatsz.

A BÍBORHOLD decembertől az újságárusoknál!

Számítógépes börze minden szombaton!

A Csokonai Művelődési Központ klubja szeretettel vár mindenkit a hétvégenként megrendezésre kerülő számítógépes börzéjén. Minden géptípus tulajdonosai találhatnak itt maguknak érdekességeket.
Monitort tudunk biztosítani az asztalfoglalóknak!

Csokonai Művelődési Központ - 1153 Budapest, Eötvös u. 64-66.
Tel.: 1690-495, 1892-240/fax